

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6431869号
(P6431869)

(45) 発行日 平成30年11月28日(2018.11.28)

(24) 登録日 平成30年11月9日(2018.11.9)

(51) Int.Cl.

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 2 (全 69 頁)

(21) 出願番号 特願2016-100988 (P2016-100988)
(22) 出願日 平成28年5月20日(2016.5.20)
(65) 公開番号 特開2017-205373 (P2017-205373A)
(43) 公開日 平成29年11月24日(2017.11.24)
審査請求日 平成29年6月23日(2017.6.23)

(73) 特許権者 000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(72) 発明者 小倉 敏男
東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株
式会社三共内

審査官 小泉 早苗

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

可変表示を実行し、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示に対応する特定表示を表示する特定表示手段と、
可変表示において特殊識別情報を表示させた後に前記特定表示の表示態様を変化させる
変化演出を実行可能な変化演出実行手段と、
可変表示を特定態様により停止させ、前記有利状態に制御される期待度を予告する予告
演出を実行する予告演出実行手段と、
前記変化演出を実行するかを決定する変化演出決定手段と、
前記予告演出を実行するかを決定する予告演出決定手段と、を備え、
前記予告演出決定手段により前記予告演出を実行すると決定されたときに、前記変化演
出決定手段により前記変化演出を実行すると決定されることが禁止され、
前記予告演出は、可変表示を第1特定態様により停止させ、前記有利状態に制御される
期待度が第1期待度であることを予告する第1予告演出と、可変表示を第2特定態様によ
り停止させ、前記有利状態に制御される期待度が前記第1期待度よりも高い第2期待度で
あることを予告する第2予告演出と、を含み、

前記特殊識別情報は、複数種類あり、

前記特定表示は、前記有利状態に制御される期待度に応じて複数の表示態様のうちい
れかに変化可能であり、

前記変化演出において、複数種類の前記特殊識別情報のうちいずれが停止されるかに応

じて、前記特定表示が複数の表示態様のうちいずれに変化するかの割合が異なり、

可変表示が前記第2特定態様により停止する可能性がある状態において前記変化演出の実行を規制し、可変表示が前記第1特定態様により停止する可能性がある状態において前記変化演出の実行を規制しない、

ことを特徴とする遊技機。

【請求項2】

前記予告演出は、未だ開始されていない可変表示における前記有利状態に制御される期待度を予告する演出である、

ことを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

10

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技を行う遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

例えば、特許文献1には、可変表示において特殊識別情報（特許文献1では、シャッター図柄54）を停止させてから特定表示の表示態様を変化させる変化演出（特許文献1では、シャッター図柄54を停止させて、保留記憶画像50を通常表示態様から予告表示態様へと変更する演出）を実行する遊技機が開示されている。

【0003】

20

例えば、特許文献2には、可変表示を特定態様（特許文献2では、チャンス目）により停止させ、遊技者にとって有利な特定状態（特許文献2では、大当たり状態）に制御するときに成立する所定条件の成立期待度を予告する予告演出（特許文献2では、停止図柄予告）を実行する遊技機が開示されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2014-014575号公報

【特許文献2】特開2013-146506号公報

【発明の概要】

30

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

上記変化演出及び予告演出を実行する遊技機を考えると、可変表示が特定態様により停止する可能性がある状態になっても、変化演出により特殊識別情報が停止してしまうことで可変表示が特定態様で停止しないことになり（つまり、当該予告演出が実行されないことになり）、遊技者が落胆してしまうことが考えられる。

【0006】

この発明は、遊技者の落胆を抑制した遊技機の提供を目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

40

（A）本発明に係る遊技機は、

可変表示を実行し、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可変表示に対応する特定表示を表示する特定表示手段と、

可変表示において特殊識別情報を表示させた後に前記特定表示の表示態様を変化させる変化演出を実行可能な変化演出実行手段と、

可変表示を特定態様により停止させ、前記有利状態に制御される期待度を予告する予告演出を実行する予告演出実行手段と、

前記変化演出を実行するかを決定する変化演出決定手段と、

前記予告演出を実行するかを決定する予告演出決定手段と、を備え、

前記予告演出決定手段により前記予告演出を実行すると決定されたときに、前記変化演

50

出決定手段により前記変化演出を実行すると決定されることが禁止され、

前記予告演出は、可変表示を第1特定態様により停止させ、前記有利状態に制御される期待度が第1期待度であることを予告する第1予告演出と、可変表示を第2特定態様により停止させ、前記有利状態に制御される期待度が前記第1期待度よりも高い第2期待度であることを予告する第2予告演出と、を含み、

前記特殊識別情報は、複数種類あり、

前記特定表示は、前記有利状態に制御される期待度に応じて複数の表示態様のうちいずれかに変化可能であり、

前記変化演出において、複数種類の前記特殊識別情報のうちいずれが停止されるかに応じて、前記特定表示が複数の表示態様のうちいずれに変化するかの割合が異なり、

可変表示が前記第2特定態様により停止する可能性がある状態において前記変化演出の実行を規制し、可変表示が前記第1特定態様により停止する可能性がある状態において前記変化演出の実行を規制しない、

ことを特徴とする。

また、上記遊技機において、

前記予告演出は、未だ開始されていない可変表示における前記有利状態に制御される期待度を予告する演出である、

ことを特徴としてもよい。

(1) 本発明に係る他の遊技機は、

可変表示(例えば、飾り図柄の可変表示など)を実行し、所定条件が成立したとき(例えば、大当たり組合せの確定飾り図柄が導出表示されたときなど)に遊技者にとって有利な特定状態(例えば、大当たり遊技状態など)に制御する遊技機(例えば、パチンコ遊技機1など)であって、

可変表示に対応する特定表示(例えば、保留表示画像)を表示する特定表示手段(例えば、コマンド解析処理にて保留表示画像を表示する演出制御用CPU120など)と、

可変表示において特殊識別情報(例えば、特殊図柄など)を停止させてから前記特定表示の表示態様を変化させる変化演出(例えば、第1保留変化演出など)を実行する変化演出実行手段(例えば、ステップS172を実行する演出制御用CPU120など)と、

可変表示を特定態様(例えば、チャンス目など)により停止させ、前記所定条件の成立期待度を予告する予告演出(例えば、先読みチャンス目など)を実行する予告演出実行手段(例えば、ステップS172を実行する演出制御用CPU120など)と、

可変表示が前記特定態様により停止する可能性がある状態において、前記変化演出の実行を制限する変化演出実行制限手段(例えば、ステップS677、S678及びステップS326や、他の例2の処理など)を実行する演出制御用CPU120など)と、

変化演出を実行するか否かを決定する変化演出決定手段(例えば、ステップS161を実行する演出制御用CPU120など)と、

予告演出を実行するか否かを決定する予告演出決定手段(例えば、ステップS161を実行する演出制御用CPU120など)と、を備え、

変化演出実行制限手段は、予告演出決定手段により予告演出を実行すると決定されたときに、変化演出決定手段により変化演出を実行すると決定されることが禁止する(例えば、変形例参照)

ことを特徴とする。

【0008】

この構成によれば、遊技者の落胆を抑制できる。また、特殊識別情報の停止のための処理を容易化できる。

【0009】

(2) 上記(1)の遊技機において、

前記予告演出は、未だ開始されていない可変表示における前記所定条件の成立期待度を予告する演出である、

ようにしてもよい。

10

20

30

40

50

【 0 0 1 0 】

この構成によれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 0 1 1 】

(3) 上記 (1) 又は (2) の遊技機において、

前記変化演出を実行するか否かを決定する変化演出決定手段 (例えば、ステップ S 1 6 1 を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 など) と、

前記予告演出を実行するか否かを決定する予告演出決定手段 (例えば、ステップ S 1 6 1 を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 など) と、をさらに備え、

前記変化演出実行制限手段は、前記予告演出決定手段により前記予告演出を実行すると決定されたときに、前記変化演出決定手段により前記変化演出を実行すると決定されることを禁止する (例えば、変形例参照) 、

ようにしてもよい。

10

【 0 0 1 2 】

この構成によれば、特殊識別情報の停止のための処理を容易化できる。

【 0 0 1 3 】

(4) 上記 (1) ~ (3) のいずれかの遊技機において、

前記特定表示は、未だ開始されていない可変表示に対応し、

前記予告演出は、未だ開始されていない可変表示での前記所定条件の成立期待度を予告する演出であり、

前記変化演出実行制限手段は、前記予告演出が実行されるときに、当該予告演出の対象となる可変表示以外の可変表示に対応する前記特定表示を対象とした前記変化演出の実行を制限する (例えば、ステップ S 6 7 4 B を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 など) 、

ようにしてもよい。

20

【 0 0 1 4 】

この構成によれば、他の契機によって特殊識別情報が停止して予告演出が実行されないことによって遊技者が落胆してしまうことを抑制できる。

【 0 0 1 5 】

(5) 上記 (1) ~ (4) のいずれかの遊技機において、

前記特定表示を新たに表示するときに当該特定表示の表示に伴う表示演出 (例えば、保留表示演出など) を実行可能な表示演出実行手段 (例えば、変形例において保留表示演出を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 など) をさらに備え、

前記表示演出実行手段は、前記表示演出の実行中に新たな前記特定表示が表示されるときに、当該新たな特定表示の表示に伴う表示演出を実行する (例えば、図 3 1 参照) 、

ようにしてもよい。

30

【 0 0 1 6 】

この構成によれば、演出が不自然になることを抑制できる。

【 図面の簡単な説明 】

【 0 0 1 7 】

【 図 1 】 本発明の一実施形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【 図 2 】 図 1 のパチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などの例を示す構成図である

40

【 図 3 】 主な演出制御コマンドの一例を示す図である。

【 図 4 】 特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【 図 5 】 始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

【 図 6 】 特図保留記憶部の構成例を示す図である。

【 図 7 】 入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートなどである。

【 図 8 】 特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。

【 図 9 】 特図表示結果決定テーブルの構成例を示す説明図である。

【 図 1 0 】 大当たり種別決定テーブルの構成例を示す説明図である。

【 図 1 1 】 変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。

50

- 【図 1 2】変動パターンの構成例を示す説明図である。
- 【図 1 3】大当たり用変動パターン決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 1 4】ハズレ用変動パターン決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 1 5】コマンド解析処理にて実行される処理内容の一例を説明する説明図である。
- 【図 1 6】始動入賞時コマンドバッファの構成例を示す図である。
- 【図 1 7】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 8】先読み予告設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 9】先読みチャンス目の実行決定例を示す図である。
- 【図 2 0】第 1 保留変化演出及び第 2 保留変化演出の実行決定例を示す図である。
- 【図 2 1】第 1 保留変化演出のキャンセル決定例を示す図である。
- 【図 2 2】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 3】可変表示中処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 4】演出画面の一例を示す図である。
- 【図 2 5】演出画面の一例を示す図である。
- 【図 2 6】演出画面の一例を示す図である。
- 【図 2 7】先読み予告設定処理の一部の他の例を示すフローチャートである。
- 【図 2 8】可変表示開始設定処理の一部の他の例を示すフローチャートである。
- 【図 2 9】先読み予告設定処理の一部の他の例を示すフローチャートである。
- 【図 3 0】可変表示開始設定処理の一部の他の例を示すフローチャートである。
- 【図 3 1】保留表示演出の例を示す図である。

10

20

【発明を実施するための形態】

【0018】

以下、図面を参照しつつ、本発明の一実施形態を説明する。

【0019】

(パチンコ遊技機 1 の構成等)

図 1 は、本実施の形態におけるパチンコ遊技機 1 の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機(遊技機) 1 は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤(ゲージ盤) 2 と、遊技盤 2 を支持固定する遊技機用枠(台枠) 3 とから構成されている。遊技盤 2 には、ガイドレールによって囲まれた、ほぼ円形状の遊技領域が形成されている。この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

30

【0020】

遊技盤 2 の所定位置(図 1 に示す例では、遊技領域の右側方)には、第 1 特別図柄表示装置 4 A と、第 2 特別図柄表示装置 4 B とが設けられている。第 1 特別図柄表示装置 4 A と第 2 特別図柄表示装置 4 B はそれぞれ、例えば 7 セグメントやドットマトリクス of LED(発光ダイオード)等から構成され、可変表示ゲームの一例となる特図ゲームとして、各々を識別可能な複数種類の特別識別情報である特別図柄(「特図」ともいう)を、変動可能に表示(可変表示)する(つまり、特図の可変表示を実行する)。

【0021】

例えば、第 1 特別図柄表示装置 4 A と第 2 特別図柄表示装置 4 B はそれぞれ、「0」～「9」を示す数字や「-」を示す記号等から構成される複数種類の特別図柄を可変表示する。そして、可変表示の終了時には、可変表示結果として確定特別図柄(「大当たり」又は「ハズレ」の図柄など)を停止表示することで、可変表示結果を導出表示(単に導出ともいう。)する。

40

【0022】

なお、可変表示は、可変表示結果の導出表示を含む、つまり、可変表示は、可変表示結果が導出表示されると終了する(後述の飾り図柄の可変表示なども同様)。

【0023】

なお、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B において導出表示される可変表示結果や可変表示される特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」を示す記

50

号等から構成されるものに限定されない。例えば7セグメントのLEDにおいて点灯させるものと消灯させるものの組合せを異ならせた複数種類の点灯パターンが、複数種類の特別図柄として予め設定されていればよい。可変表示中の点灯パターンには、適宜LEDを全て消灯したパターンが含まれてもよい。

【0024】

なお、以下では、第1特別図柄表示装置4Aにおいて可変表示される特別図柄を「第1特図」ともいい、第2特別図柄表示装置4Bにおいて可変表示される特別図柄を「第2特図」ともいう。また、第1特図の特図ゲームを「第1特図ゲーム」といい、第2特図の特図ゲームを「第2特図ゲーム」ともいう。

【0025】

遊技盤2における遊技領域の中央付近には、画像表示装置5が設けられている。画像表示装置5は、例えばLCD（液晶表示装置）等から構成され、各種の演出画像を表示する表示領域を形成している。

【0026】

画像表示装置5の画面上では、第1特図ゲームや第2特図ゲームに対応して、例えば3つといった複数の可変表示部となる飾り図柄表示エリアにて、特別図柄とは異なる識別情報（各々を識別可能な複数種類の装飾識別情報）である飾り図柄が可変表示される。

【0027】

一例として、画像表示装置5の画面上には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rが配置されている（なお、これら表示エリアは、可変表示の進行に応じて画面上を移動可能になっている。）。そして、第1特図ゲームと第2特図ゲームとのうち、いずれかが開始されることに伴って、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の変動（可変表示）（例えば上下方向のスクロール表示や更新表示）が開始される。その後、特図ゲームにおける可変表示結果（確定特別図柄）が導出表示されるときに、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて、飾り図柄の可変表示結果（飾り図柄の可変表示の表示結果）となる確定飾り図柄（最終停止図柄）（「大当たり」又は「ハズレ」の図柄など）が停止表示される。

【0028】

このように、画像表示装置5の画面上では、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図ゲーム、または、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図ゲームと同期して、各々が識別可能な複数種類の飾り図柄の可変表示を行い、その可変表示の終了時に可変表示結果（確定飾り図柄）を導出表示する。

【0029】

なお、例えば特別図柄、飾り図柄といった、各種の表示図柄を導出表示するとは、飾り図柄、小図柄等の識別情報を停止表示（完全停止表示又は完全停止や最終停止表示又は最終停止ともいう）して可変表示を終了させることである。これに対して、飾り図柄の可変表示を開始してから可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでの可変表示中には、飾り図柄の変動速度が「0」となって、飾り図柄が停留して表示され、例えば微少な揺れや伸縮などを生じさせる表示状態となることがある。このような表示状態は、仮停止表示（又は仮停止）ともいい、可変表示における表示結果が確定的に表示されていないものの、スクロール表示や更新表示による飾り図柄の変動が進行していないことを遊技者が認識可能となる。なお、仮停止表示には、微少な揺れや伸縮なども生じさせず、所定時間（例えば1秒間）よりも短い時間だけ、飾り図柄を完全停止表示することなどが含まれてもよい。

【0030】

画像表示装置5の画面上には、表示エリア5Hが配置されている。表示エリア5Hでは、実行が保留されている特図ゲームの数を特定可能とする表示が行なわれる。実行が保留されている特図ゲームは、未だ開始されていない特図ゲームであり、保留記憶として記憶される。この実施の形態では、特図ゲームを実行するための情報（後述の保留データなど

10

20

30

40

50

）が記憶されることで、当該情報に対応する特図ゲームが保留記憶として記憶される。このため、特図ゲームの保留数は、特図保留記憶数ともいう。また、表示エリア 5 H で表示される特図ゲームの保留数を特定可能な表示のことを保留記憶表示ともいう。

【 0 0 3 1 】

特図ゲームの保留は、例えば、普通入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口や、普通可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に、遊技球が進入（例えば、通過）することによる始動入賞（第 1 始動入賞口での始動入賞を第 1 始動入賞といい、第 2 始動入賞口での始動入賞を第 2 始動入賞ということもある。）に基づいて発生する。すなわち、特図ゲーム（可変表示ゲーム）を実行するための始動条件（「実行条件」ともいう）は成立したが、先に成立した開始条件に基づく特図ゲームが実行中であることやパチンコ遊技機 1 が大当り遊技状態に制御されていることなどにより、特図ゲームの開始を許容する開始条件が成立していないときに、成立した始動条件に対応する特図ゲームの保留が行われる。

10

【 0 0 3 2 】

例えば、第 1 始動入賞の発生により、第 1 特図ゲームの始動条件（第 1 始動条件）が成立したときに、当該第 1 始動条件の成立に基づく第 1 特図ゲームを開始するための第 1 開始条件が成立しなければ、第 1 特図保留記憶数が 1 加算（インクリメント）され、第 1 特図ゲームの実行が保留される。また、第 2 始動入賞の発生により、第 2 特図ゲームの始動条件（第 2 始動条件）が成立したときに、当該第 2 始動条件の成立に基づく第 2 特図ゲームを開始するための第 2 開始条件が成立しなければ、第 2 特図保留記憶数が 1 加算（インクリメント）され、第 2 特図ゲームの実行が保留される。

20

【 0 0 3 3 】

第 1 特図ゲームの実行が開始されるときには、第 1 特図保留記憶数が 1 減算（デクリメント）され、第 2 特図ゲームの実行が開始されるときには、第 2 特図保留記憶数が 1 減算（デクリメント）される。

【 0 0 3 4 】

第 1 特図保留記憶数と第 2 特図保留記憶数とを加算した可変表示の特図保留記憶数は、特に、合計保留記憶数ともいう。単に「特図保留記憶数」というときには、通常、第 1 特図保留記憶数、第 2 特図保留記憶数及び合計保留記憶数のいずれも含む概念を指すが、特に、これらの一部（例えば第 1 特図保留記憶数と第 2 特図保留記憶数を含む一方で合計保留記憶数は除く概念）を指すこともあるものとする。

30

【 0 0 3 5 】

この実施の形態では、上記保留記憶表示を、保留されている特図ゲームと同じ個数の画像（本実施の形態では、丸印などであり、以下、保留表示画像ともいう。）を表示することによって行う。1 つの保留表示画像は、保留されている 1 つの特図ゲームに対応し、保留されている当該特図ゲームを示す。なお、保留表示画像は、図では黒くなっているが、実際は通常時例えば白色になっている（当然、黒でもよい。）。

【 0 0 3 6 】

第 1 特図ゲームに対応する保留表示画像（第 1 保留表示画像ともいう。）は、表示エリア 5 H の左側の領域 5 H a に表示される。領域 5 H a には、第 1 保留表示画像の表示位置が複数設定されており、第 1 保留表示画像は、最も左の表示位置から順に左詰で表示される。

40

【 0 0 3 7 】

第 2 特図ゲームに対応する保留表示画像（第 2 保留表示画像ともいう。）は、表示エリア 5 H の右側の領域 5 H b に左詰で表示される。領域 5 H b には、第 2 保留表示画像の表示位置が複数設定されており、第 2 保留表示画像は、最も左の表示位置から順に左詰で表示される。

【 0 0 3 8 】

なお、第 1 特図ゲーム実行時には、最も左の第 1 保留表示画像が消去される。このとき、その他の第 1 保留表示画像がある場合には、当該その他の第 1 保留表示画像それぞれは、左隣の表示位置にシフトする。第 2 特図ゲーム実行時には、最も左の第 2 保留表示画像

50

が消去される。このとき、その他の第2保留表示画像がある場合には、当該その他の第2保留表示画像それぞれは、左隣の表示位置にシフトする。

【0039】

表示エリア5Hとともに、あるいは表示エリア5Hに代えて、特図保留記憶数を表示する表示器を設けるようにしてもよい。図1に示す例では、表示エリア5Hとともに、第1特別図柄表示装置4A及び第2特別図柄表示装置4Bの上部に、特図保留記憶数を特定可能に表示するための第1保留表示器25Aと第2保留表示器25Bとが設けられている。第1保留表示器25Aは、第1特図保留記憶数を特定可能に表示する。第2保留表示器25Bは、第2特図保留記憶数を特定可能に表示する。第1保留表示器25Aと第2保留表示器25Bはそれぞれ、例えば第1特図保留記憶数と第2特図保留記憶数のそれぞれにおける上限値（例えば「4」）に対応した個数（例えば4個）のLEDを含んで構成されている。ここでは、LEDの点灯個数によって、第1特図保留記憶数と第2特図保留記憶数とを表示している。

10

【0040】

画像表示装置5の下方には、普通入賞球装置6Aと、普通可変入賞球装置6Bとが設けられている。

【0041】

普通入賞球装置6Aは、例えば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる始動領域（第1始動領域）としての第1始動入賞口を形成する。

【0042】

普通可変入賞球装置6Bは、普通電動役物用のソレノイド81（図2参照）によって垂直位置となる閉鎖状態と傾動位置となる開放状態とに変化する一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物（普通電動役物）を備え、第2始動入賞口を形成する。

20

【0043】

普通可変入賞球装置6Bは、例えば、普通電動役物用のソレノイド81がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、第2始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第2始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、普通可変入賞球装置6Bは、普通電動役物用のソレノイド81がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第2始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第2始動入賞口が開放状態になるともいう。）。なお、普通可変入賞球装置6Bは、ソレノイド81がオフ状態のときに通常開放状態となり、ソレノイド81がオン状態のときに通常開放状態よりも遊技球が第2始動入賞口に侵入しやすい拡大開放状態となるような構成であってもよい。普通可変入賞球装置6Bは、例えば、第1可変状態と当該第1可変状態よりも遊技球が第2始動入賞口に侵入しやすい第2可変状態とに変化可能であればよい。

30

【0044】

普通入賞球装置6Aに形成された第1始動入賞口に進入した遊技球は、例えば第1始動口スイッチ22A（図2参照）によって検出される。普通可変入賞球装置6Bに形成された第2始動入賞口に進入した遊技球は、例えば第2始動口スイッチ22B（図2参照）によって検出される。

【0045】

第1始動口スイッチ22Aによって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば3個）の遊技球が賞球（景品遊技媒体）として払い出され、第1特図保留記憶数が所定の上限値（例えば「4」）未満であれば、第1始動条件が成立する。第2始動口スイッチ22Bによって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば3個）の遊技球が賞球として払い出され、第2特図保留記憶数が所定の上限値未満であれば、第2始動条件が成立する。

40

【0046】

普通入賞球装置6Aと普通可変入賞球装置6Bの下方には、特別可変入賞球装置7が設けられている。特別可変入賞球装置7は、大入賞口扉用となるソレノイド82（図2参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状

50

態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

【 0 0 4 7 】

一例として、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口に進入（例えば、通過）できなくなる。その一方で、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。このように、特定領域としての大入賞口は、遊技球が進入しやすく遊技者にとって有利な開放状態と、遊技球が進入できず遊技者にとって不利な閉鎖状態とに変化する。なお、遊技球が大入賞口に進入できない閉鎖状態に代えて、あるいは閉鎖状態の他に、遊技球が大入賞口に進入しにくい一部開放状態を設けてもよい。

10

【 0 0 4 8 】

大入賞口に進入した遊技球は、例えばカウントスイッチ 2 3（図 2 参照）によって検出される。カウントスイッチ 2 3 によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば 1 4 個）の遊技球が賞球として払い出される。こうして、特別可変入賞球装置 7 において開放状態となった大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口といった、他の入賞口に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。したがって、特別可変入賞球装置 7 において大入賞口が開放状態となれば、その大入賞口に遊技球が進入可能となり、遊技者にとって有利な第 1 状態となる。その一方で、特別可変入賞球装置 7 において大入賞口が閉鎖状態となれば、大入賞口に遊技球を進入させて賞球を得ることが不可能または困難になり、第 1 状態よりも遊技者にとって不利な第 2 状態となる。

20

【 0 0 4 9 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の左側方）には、普通図柄表示器 2 0 が設けられている。一例として、普通図柄表示器 2 0 は、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B と同様に 7 セグメントやドットマトリクス of LED 等から構成され、例えば、特別図柄とは異なる複数種類の識別情報である普通図柄（「普図」あるいは「普通図」ともいう）を変動可能に表示（可変表示）し、可変表示終了時に表示結果を導出表示（ここでは、停止表示によって行われる。）する。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲーム（「普通図ゲーム」ともいう）と称される。

【 0 0 5 0 】

30

普通図柄表示器 2 0 の上方には、普図保留表示器 2 5 C が設けられている。普図保留表示器 2 5 C は、例えば 4 個の LED を含んで構成され、遊技領域に形成された通過ゲート 4 1（所定の部材によって遊技球が通過可能に形成され、遊技球の通過は、ゲートスイッチ 2 1 によって検出される。）を通過した有効通過球数としての普図保留記憶数を表示する。

【 0 0 5 1 】

遊技盤 2 の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車及び多数の障害釘が設けられている。また、第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口及び大入賞口とは異なる入賞口として、例えば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる単一または複数の一般入賞口が設けられてもよい。この場合には、一般入賞口のいずれかに進入した遊技球が所定の一般入賞球スイッチによって検出されたことに基づき、所定個数（例えば 1 0 個）の遊技球が賞球として払い出されればよい。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。

40

【 0 0 5 2 】

遊技機用枠 3 の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ 8 L、8 R が設けられており、さらに遊技領域周辺部には、遊技効果用の遊技効果ランプ 9 が設けられている。遊技効果ランプ 9 は、LED を含んで構成されている。

【 0 0 5 3 】

遊技機用枠 3 の右下部位置には、遊技媒体としての遊技球を遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）が設けられている。例

50

えば、打球操作ハンドルは、遊技者等による操作量（回転量）に応じて遊技球の弾発力を調整する。

【 0 0 5 4 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持（貯留）する上皿（打球供給皿）が設けられている。遊技機用枠 3 の下部には、上皿から溢れた余剰球などを、パチンコ遊技機 1 の外部へと排出可能に保持（貯留）する下皿が設けられている。

【 0 0 5 5 】

パチンコ遊技機 1 には、例えば図 2 に示すような主基板 1 1、演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4 といった、各種の制御基板が搭載されている。また、パチンコ遊技機 1 には、主基板 1 1 と演出制御基板 1 2 との間で伝送される各種の制御信号を中継するための中継基板 1 5 なども搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機 1 における遊技盤などの背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、インタフェース基板、タッチセンサ基板、電源基板などといった、各種の基板が配置されている。

【 0 0 5 6 】

主基板 1 1 は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するための各種回路が搭載されている。主基板 1 1 は、主として、特図ゲームにおいて用いる乱数の設定機能、所定位置に配設されたスイッチ等からの信号を受け取る機能、演出制御基板 1 2 などからなるサブ側の制御基板に宛てて、指令情報の一例となる制御コマンド（後述の演出制御コマンドなど）を制御信号として出力して送信する機能、ホールの管理コンピュータに対して各種情報を出力する機能などを備えている。また、主基板 1 1 は、第 1 特別図柄表示装置 4 A と第 2 特別図柄表示装置 4 B を構成する各 L E D（例えばセグメント L E D）などの点灯 / 消灯制御を行って第 1 特図ゲームや第 2 特図ゲームを制御することや、普通図柄表示器 2 0 の点灯 / 消灯 / 発色制御などを行って普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームを制御することといった、所定の表示図柄の可変表示を制御する機能も備えている。また、主基板 1 1 は、第 1 保留表示器 2 5 A、第 2 保留表示器 2 5 B、普図保留表示器 2 5 Cなどを制御して、各種保留記憶数を表示する機能も備えている。

【 0 0 5 7 】

主基板 1 1 には、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 やスイッチ回路 1 1 0、ソレノイド回路 1 1 1 などが搭載されている。

【 0 0 5 8 】

スイッチ回路 1 1 0 は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ 2 1、始動口スイッチ（第 1 始動口スイッチ 2 2 A および第 2 始動口スイッチ 2 2 B）、カウントスイッチ 2 3）からの検出信号（遊技媒体の通過や進入を検出したこと（スイッチがオンになったこと）を示す検出信号）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に伝送する。なお、各種スイッチは、例えばセンサと称されるものなどのように、遊技媒体としての遊技球を検出できる任意の構成を有するものであればよい。

【 0 0 5 9 】

ソレノイド回路 1 1 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド 8 1 やソレノイド 8 2 をオン状態にする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド 8 1 や大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に伝送する。

【 0 0 6 0 】

演出制御基板 1 2 は、主基板 1 1 とは独立したサブ側の制御基板であり、中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から伝送された制御信号を受信して、画像表示装置 5、スピーカ 8 L、8 R、遊技効果ランプ 9 といった演出用の電気部品による演出動作を制御するための各種回路が搭載されている。すなわち、演出制御基板 1 2 は、画像表示装置 5 における表示動作や、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力動作、遊技効果ランプ 9 などにおける点灯 / 消灯動作を行わせる機能、つまり、演出用の電気部品を制御して所定の演出動作を実行さ

10

20

30

40

50

せる機能を備えている。

【 0 0 6 1 】

音声制御基板 1 3 は、演出制御基板 1 2 とは別個に設けられた音声出力制御用の制御基板であり、演出制御基板 1 2 からの信号（効果音信号）に基づき、スピーカ 8 L、8 R から音声（効果音信号が指定する音声）を出力させるための音声信号処理を実行する処理回路などが搭載されている。

【 0 0 6 2 】

ランプ制御基板 1 4 は、演出制御基板 1 2 とは別個に設けられたランプ出力制御用の制御基板であり、演出制御基板 1 2 からの信号（電飾信号）に基づき、遊技効果ランプ 9 などにおける点灯 / 消灯駆動（電飾信号が示す駆動内容による点灯 / 消灯）を行うランプドライバ回路などが搭載されている。

10

【 0 0 6 3 】

主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に向けて伝送される制御信号（制御コマンド）は、中継基板 1 5 によって中継される。中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される制御コマンドは、例えば電気信号として送信される演出制御コマンドである（詳しくは後述する）。演出制御コマンドはいずれも、例えば 2 バイト構成であり、1 バイト目は MODE（コマンドの分類）を示し、2 バイト目は EXT（コマンドの種類）を表す。MODE データの先頭ビット（ビット 7）は必ず「1」となり、EXT データの先頭ビットは「0」となるように、予め設定されていればよい。

【 0 0 6 4 】

20

主基板 1 1 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、例えば 1 チップのマイクロコンピュータであり、遊技制御用のプログラムや固定データ等を記憶する ROM（Read Only Memory）1 0 1 と、遊技制御用のワークエリアを提供する RAM（Random Access Memory）1 0 2 と、遊技制御用のプログラムを実行して制御動作を行う CPU（Central Processing Unit）1 0 3 と、CPU 1 0 3 とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路 1 0 4 と、I / O（Input / Output port）1 0 5 とを備えて構成される。

【 0 0 6 5 】

一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 では、CPU 1 0 3 が ROM 1 0 1 から読み出したプログラムを実行することにより、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するための処理（例えば、上記主基板 1 1 の機能を実現するための処理など。）が実行される。このときには、CPU 1 0 3 が ROM 1 0 1 から固定データを読み出す固定データ読出動作や、CPU 1 0 3 が RAM 1 0 2 に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、CPU 1 0 3 が RAM 1 0 2 に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、CPU 1 0 3 が I / O 1 0 5 を介して遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、CPU 1 0 3 が I / O 1 0 5 を介して遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

30

【 0 0 6 6 】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 となる 1 チップのマイクロコンピュータは、少なくとも CPU 1 0 3 の他に RAM 1 0 2 が内蔵されていればよく、ROM 1 0 1 や乱数回路 1 0 4、I / O 1 0 5 などは外付けされてもよい。

40

【 0 0 6 7 】

遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 では、例えば乱数回路 1 0 4 などにより、遊技の進行を制御するために用いられる各種の乱数値を示す数値データが更新可能にカウントされる。遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。遊技用乱数は、乱数回路 1 0 4 などのハードウェアによって更新されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の CPU 1 0 3 が所定のコンピュータプログラムを実行することでソフトウェアによって更新されるものであってもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 における RAM 1 0 2 の所定領域に設けられたランダムカ

50

ウンタや、RAM 102とは別個の内部レジスタに設けられたランダムカウンタに、所定の乱数値を示す数値データを格納し、CPU 103が定期的または不定期的に格納値を更新することで、乱数値の更新が行われるようにしてもよい。

【0068】

遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるROM 101には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種の選択用データ、テーブルデータなどが格納されている。例えば、ROM 101には、CPU 103が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブル、設定テーブルなどを構成するデータが記憶されている。また、ROM 101には、CPU 103が主基板11から各種の制御コマンドとなる制御信号を送信するために用いられる複数のコマンド送信テーブルを構成するテーブルデータや、変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルを構成するテーブルデータなどが、記憶されている。

10

【0069】

遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるRAM 102には、パチンコ遊技機1における遊技の進行などを制御するために用いられる各種データ（各種フラグやカウンタ、タイマなども含む。）が書換可能に一時記憶される。

【0070】

I/O 105は、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部から各種信号が入力される入力ポートと、遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部へと各種信号を送信するための出力ポートとを含んで構成される。

20

【0071】

演出制御基板12には、プログラムに従って制御動作を行う演出制御用CPU 120と、演出制御用のプログラムや固定データ等を記憶するROM 121と、演出制御用CPU 120のワークエリアを提供するRAM 122と、画像表示装置5における表示動作の制御内容を決定するための処理などを実行する表示制御部123と、演出制御用CPU 120とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路124と、I/O 125とが搭載されている。

【0072】

一例として、演出制御基板12では、演出制御用CPU 120がROM 121から読み出した演出制御用のプログラムを実行することにより、演出用の電気部品による演出動作を制御する処理（演出用の電気部品に所定の演出動作を実行させる機能を実現する処理）が実行される。このときには、演出制御用CPU 120がROM 121から固定データを読み出す固定データ読出動作や、演出制御用CPU 120がRAM 122に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、演出制御用CPU 120がRAM 122に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、演出制御用CPU 120がI/O 125を介して演出制御基板12の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、演出制御用CPU 120がI/O 125を介して演出制御基板12の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

30

【0073】

演出制御用CPU 120、ROM 121、RAM 122は、演出制御基板12に搭載された1チップの演出制御用マイクロコンピュータに含まれてもよい。

40

【0074】

演出制御基板12では、例えば乱数回路124などにより、演出動作を制御するために用いられる各種の乱数値を示す数値データが更新可能にカウントされる。こうした演出動作を制御するために用いられる乱数は、演出用乱数ともいう。演出用乱数は、主基板11で使用される遊技用乱数と同様に、乱数回路124などのハードウェアによって更新されるものであってもよいし、演出制御用CPU 120が所定のコンピュータプログラムを実行することでソフトウェアによって更新されるものであってもよい。

【0075】

図2に示す演出制御基板12に搭載されたROM 121には、演出制御用のプログラム

50

の他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のデータテーブルなどが格納されている。例えば、ROM 121には、演出制御用CPU 120が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブルを構成するテーブルデータ、各種の演出制御パターンを構成するパターンデータなどが記憶されている。

【0076】

演出制御パターンは、飾り図柄の可変表示やリーチ演出などの各種演出を実行するためのデータの集まりであって、例えばプロセスタイマ判定値などの判定値と対応付けられた演出制御実行データ（表示制御データ、音声制御データ、点灯データなど）や終了コードなどを含んだプロセスデータから構成され、前記パターンデータを組み合わせで構成され、後述の使用パターンとして設定される。また、そのまま演出制御パターンとなるパターンデータも記憶されており、当該パターンデータがそのまま使用パターンとなる演出制御パターンとして設定されることもある。

10

【0077】

演出制御基板12に搭載されたRAM 122には、演出動作を制御するために用いられる各種データ（各種フラグやカウンタ、タイマなども含む。）が記憶される。

【0078】

演出制御基板12に搭載された表示制御部123は、演出制御用CPU 120の制御に基づいて（例えば、演出制御用CPU 120からの表示制御指令などに基づき）、画像表示装置5において表示する演出画像の映像信号を出力し、画像表示装置5に演出画像を表示する。一例として、表示制御部123には、VDP（Video Display Processor）、CGROM（Character Generator ROM）、VRAM（Video RAM）などが搭載されていればよい。なお、VDPは、GPU（Graphics Processing Unit）、GCL（Graphics Controller LSI）、あるいは、より一般的にDSP（Digital Signal Processor）と称される画像処理用のマイクロプロセッサであってもよい。CGROMは、例えば書換不能な半導体メモリであってもよいし、フラッシュメモリなどの書換可能な半導体メモリであってもよく、あるいは、磁気メモリ、光学メモリといった、不揮発性記録媒体のいずれかを用いて構成されたものであればよい。

20

【0079】

例えば、演出制御用CPU 120は、上記の演出制御パターンに含まれる表示制御データなどに従って、画像表示装置5の表示画面内に表示させる演出画像を指定する表示制御指令を表示制御部123に送信する。表示制御部123は、演出制御用CPU 120からの表示制御指令に従って、CGROMなど（記憶部）に格納されているデータを用いて、当該表示制御指令によって指定される演出画像を表示するための映像信号を出力する。これによって、演出制御用CPU 120の制御（演出制御パターンなどに基づく制御）に従った演出画像の映像信号が出力されたことになり、そして、画像表示装置5に当該演出画像が表示されることになる。

30

【0080】

演出制御基板12に搭載されたI/O 125は、例えば主基板11などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、演出制御基板12の外部へと各種信号を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。例えば、I/O 125の出力ポートからは、画像表示装置5へと伝送される映像信号や、音声制御基板13へと伝送される制御信号（効果音信号）、ランプ制御基板14へと伝送される制御信号（電飾信号）などが出力される。

40

【0081】

画像表示装置5は、液晶パネルなどからなる表示パネルと、当該表示パネルを駆動するドライバ回路などを備える。演出制御用CPU 120の制御に基づいて表示制御部123からI/O 125を介して画像表示装置5に供給された映像信号は、前記ドライバ回路に入力される。ドライバ回路は、入力された映像信号に基づいて、表示パネルを駆動し、当該映像信号が表す画像を表示パネルに表示させる。これによって、画像表示装置5には、各種の演出画像が表示されることになる。

50

【 0 0 8 2 】

上記のような構成によって、演出制御用CPU120は、音声制御基板13を介してスピーカ8L、8Rを制御して音声を出力させたり、ランプ制御基板14を介して遊技効果ランプ9を点灯/消灯させたり、表示制御部123を介して画像表示装置5の表示領域に演出画像を表示させたりして、各種の演出を実行する。

【 0 0 8 3 】

遊技球を用いた遊技の一例として、パチンコ遊技機1における筐体前面の右下方に設置された打球操作ハンドルが遊技者によって所定操作（例えば回転操作）されたことに基づいて、所定の打球発射装置が備える発射モータなどにより、遊技媒体としての遊技球が遊技領域に向けて発射される。

10

【 0 0 8 4 】

遊技領域を流下した遊技球が通過ゲート41を通過し、ゲートスイッチ21によって検出されたとき（ゲートスイッチ21がオンになったとき）には、この検出に基づいて、普通図柄表示器20にて普図ゲームを実行するための普図始動条件が成立する。その後、例えば前回の普図ゲームが終了したことといった、普通図柄の可変表示を開始するための普図開始条件が成立したことに基づいて、普通図柄表示器20による普図ゲーム（普通図柄の可変表示）が開始される。

【 0 0 8 5 】

普図ゲームでは、普通図柄の変動（可変表示）を開始させた後、所定時間が経過すると、普通図柄の可変表示結果（普図ゲームの表示結果）となる確定普通図柄を停止表示（導出表示）する。このとき、確定普通図柄として特定の普通図柄（普図当り図柄、例えば「7」など）が停止表示されれば、普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として普図当り図柄以外の普通図柄（普図ハズレ図柄、例えば「-」など）が停止表示されれば、普通図柄の可変表示結果が「普図ハズレ」となる。

20

【 0 0 8 6 】

普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となったことに対応して、普通可変入賞球装置6Bを構成する電動チューリップの可動翼片が傾動位置となる開放制御（第2始動入賞口が開放状態になる。）が行われ、所定時間が経過すると垂直位置に戻る閉鎖制御（第2始動入賞口が閉鎖状態になる。）が行われる。

【 0 0 8 7 】

普通図柄の可変表示結果を、予め定められた特定表示結果としての「普図当り」にするか否かは、普通図柄表示器20による普図ゲームが開始されるときなどに、その可変表示結果を導出表示する以前に決定（事前決定）される。また、普通図柄の可変表示期間（変動時間）も、普図ゲームが開始されるときになど、その可変表示結果を導出表示する以前に決定（事前決定）される。

30

【 0 0 8 8 】

遊技領域を流下した遊技球が、普通入賞球装置6Aに形成された第1始動入賞口（第1始動領域）に進入すると、第1始動口スイッチ22Aによって遊技球が検出されたこと（第1始動口スイッチ22Aがオンになったこと）などにより第1始動条件が成立する。その後、例えば前回の特図ゲームや大当り遊技状態が終了したことなどにより第1開始条件が成立したことに基づいて、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲーム（第1特図ゲーム）が開始される。

40

【 0 0 8 9 】

また、遊技球が普通可変入賞球装置6Bに形成された第2始動入賞口（第2始動領域）に進入すると、第2始動口スイッチ22Bによって遊技球が検出されたこと（第2始動口スイッチ22Bがオンになったこと）などにより第2始動条件が成立する。その後、例えば前回の特図ゲームや大当り遊技状態が終了したことなどにより第2開始条件が成立したことに基づいて、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲーム（第2特図ゲーム）が開始される。ただし、普通可変入賞球装置6Bが閉鎖状態であるときには、第2始動入賞口に遊技球が進入不可能である（この実施の形態では、高ベース状態のとき

50

に、第2始動入賞口が開放されやすい)。

【0090】

第1特図ゲームが開始されるときや、第2特図ゲームが開始されるときには、特別図柄の可変表示結果(特図ゲームの表示結果)を、予め定められた特定表示結果としての「大当たり」にするか否かが、その可変表示結果を導出表示する以前に決定(事前決定)される。そして、可変表示結果の決定に基づく所定割合で、変動パターン(特図や飾り図柄の可変表示の実行時間や、飾り図柄の可変表示のパターンなどを指定するもの)の決定などが行われる。

【0091】

こうした可変表示結果や変動パターンの決定に基づいて特図ゲームが開始された後、例えば変動パターンに対応して予め定められた可変表示時間が経過したときには、可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される。

10

【0092】

特別図柄の可変表示結果として予め定められた大当たり図柄が導出表示されたとき(確定特別図柄が大当たり図柄のとき)には、当該可変表示結果が「大当たり」(特定表示結果)となり、遊技者にとって有利な特定状態としての大当たり遊技状態に制御される。大当たり遊技状態に制御されるか否かは、可変表示結果が「大当たり」となるか否かに対応しており、その可変表示結果を導出表示する以前に決定(事前決定)される。特別図柄の可変表示結果として、大当たり図柄が導出表示されず、ハズレ図柄が導出表示されたとき(確定特別図柄がハズレ図柄のとき)には、当該可変表示結果が「ハズレ」となる。

20

【0093】

一例として、「3」、「7」の数字を示す特別図柄を大当たり図柄とし、「-」の記号を示す特別図柄をハズレ図柄とする。なお、第1特別図柄表示装置4Aによる特図ゲームにおける大当たり図柄やハズレ図柄といった各図柄は、第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームにおける各図柄とは異なる特別図柄となるようにしてもよいし、双方の特図ゲームにおいて共通の特別図柄が大当たり図柄やハズレ図柄となるようにしてもよい。

【0094】

大当たり遊技状態では、大入賞口が開放状態となって特別可変入賞球装置7が遊技者にとって有利な第1状態となる。そして、所定期間(例えば29秒間)あるいは所定個数(例えば9個)の遊技球が大入賞口に進入して入賞球が発生するまでの期間にて、大入賞口を継続して開放状態とするラウンド遊技(単に「ラウンド」ともいう)が実行される。こうしたラウンド遊技の実行期間以外の期間では、大入賞口が閉鎖状態となり、入賞球が発生困難または発生不可能となる。大入賞口に遊技球が進入したときには、カウントスイッチ23により入賞球(大入賞口に進入した遊技球)が検出され、その検出ごとに所定個数(例えば14個)の遊技球が賞球として払い出される。大当たり遊技状態におけるラウンド遊技は、所定の上限回数(例えば「15」)に達するまで繰返し実行される。

30

【0095】

特別図柄の可変表示結果が「大当たり」となる場合には、大当たり種別が「非確変」、「確変」のいずれかとなる場合が含まれている。例えば、特別図柄の可変表示結果として、「3」の数字を示す大当たり図柄が導出表示されたときには大当たり種別が「非確変」となり、「7」の数字を示す大当たり図柄が導出表示されたときには大当たり種別が「確変」となる。

40

【0096】

大当たり種別が「確変」又は「非確変」の大当たり遊技状態におけるラウンド遊技として、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態(大入賞口を開放状態)とする上限時間が所定時間(例えば29秒などの第1期間)となる通常開放ラウンドが、15ラウンド(15回)などの所定回数分実行される。

【0097】

なお、大当たり種別が「非確変」のときの「大当たり」に基づく大当たり遊技状態を「非確変大当たり遊技状態」という。また、大当たり種別が「確変」のときの「大当たり」に基づく大当たり遊技状態を「確変大当たり遊技状態」という。大当たり種別が「非確変」のときの「大当たり

50

」を「非確変大当り」、大当り種別が「確変」のときの「大当り」を「確変大当り」ということがある。

【 0 0 9 8 】

大当り遊技状態が終了した後は、可変表示結果が「大当り」となる確率（大当り確率）が通常状態よりも高くなる確変状態に制御されることがある。確変状態は、次回の大当り遊技状態が開始されることといった、所定の確変終了条件が成立するまで、継続するように制御される。

【 0 0 9 9 】

また、大当り遊技状態が終了した後は、平均的な可変表示時間（可変表示の期間）が通常状態よりも短くなる時短状態に制御されることがある。時短状態は、所定回数（この実施の形態では、100回）の特図ゲームが実行されたことと、次回の大当り遊技状態が開始されたことのうち、いずれか一方の時短終了条件が先に成立するまで、継続するように制御される。なお、時短終了条件が成立するまでの特図ゲームの残りの実行回数を時短残回数ということがある。

【 0 1 0 0 】

時短状態や確変状態は、遊技者にとって有利な遊技状態である。

【 0 1 0 1 】

この実施の形態では、非確変大当り遊技状態が終了した後の遊技状態は、時短状態となるが確変状態にはならない。この実施の形態では、確変大当り遊技状態が終了した後の遊技状態は、時短状態及び確変状態になる。

【 0 1 0 2 】

時短状態では、通常状態などの時短状態になっていない非時短状態よりも第2始動入賞口に遊技球が進入しやすい有利変化態様で、普通可変入賞球装置6Bを開放状態と閉鎖状態とに変化させる。

【 0 1 0 3 】

例えば、普通図柄表示器20による普図ゲームにおける普通図柄の変動時間（普図の可変表示の期間であり、普図変動時間ともいう。）を通常状態のときよりも短くする制御や、各回の普図ゲームで普通図柄の可変表示結果（普図ゲームの表示結果）が「普図当り」となる確率を通常状態のときよりも向上させる制御、可変表示結果が「普図当り」となったことに基づく普通可変入賞球装置6Bにおける可動翼片の傾動制御を行う傾動制御時間を通常状態のときよりも長くする制御、その傾動回数を通常状態のときよりも増加させる制御により、普通可変入賞球装置6Bを有利変化態様で開放状態と閉鎖状態とに変化させればよい。なお、これらの制御のいずれか1つが行われるようにしてもよいし、複数の制御が組み合わせられて行われるようにしてもよい。

【 0 1 0 4 】

上記制御のように、普通可変入賞球装置6Bを有利変化態様で開放状態と閉鎖状態とに変化させる制御は、高開放制御（「時短制御」あるいは「高ベース制御」ともいう）と称される。こうした時短状態に制御されることにより、次に可変表示結果が「大当り」となるまでの所要時間が短縮され、通常状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態となる。

【 0 1 0 5 】

なお、通常状態とは、大当り遊技状態等の特定状態や、時短状態や、確変状態等の遊技者にとって有利な状態以外の遊技状態のことであり、普図ゲームにおける可変表示結果が「普図当り」となる確率及び特図ゲームにおける可変表示結果が「大当り」となる確率が、パチンコ遊技機1の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に所定の復帰処理を実行しなかったとき）と同一に制御される状態である。

【 0 1 0 6 】

時短状態は、「高ベース状態」、「高ベース」などともいわれ、時短状態でない遊技状態は、「低ベース状態」、「低ベース」、「非時短状態」、「非時短」などともいわれる。確変制御が行われる確変状態は、「高確状態」、「高確」などともいわれ、確変状態で

ない遊技状態は、「低確状態」、「低確」、「非確変状態」、「非確変」などともいわれる。確変状態及び時短状態になっているときの遊技状態は、「高確高ベース状態」、「高確高ベース」などともいわれる。確変状態とはならず時短状態になっているときの遊技状態は、「低確高ベース状態」、「低確高ベース」などともいわれる。時短状態とはならず確変状態になっているときの遊技状態は、「高確低ベース状態」、「高確低ベース」などともいわれる。時短状態及び確変状態のいずれかにもならない状態、つまり、通常状態は、「低確低ベース状態」、「低確低ベース」などともいわれる。

【0107】

画像表示装置5に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5R、では、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図ゲームと、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図ゲームとのうち、いずれかの特図ゲームが開始されることに
10
対応して、飾り図柄の可変表示の可変表示が開始される。第1特図ゲームや第2特図ゲームにおいて、特別図柄の可変表示結果（特図ゲームの表示結果）となる確定特別図柄が導出表示されるときには、当該導出表示のタイミングに同期して、画像表示装置5の「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の可変表示が終了するとともに、可変表示結果となる確定飾り図柄（3つの飾り図柄の組合せ）が導出表示（停止表示）される。

【0108】

飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示態
20
様が所定のリーチ態様となる（リーチが成立する）ことがある。ここで、リーチ態様とは、画像表示装置5の画面上にて停止表示された飾り図柄が後述の大当たり組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄（「リーチ変動図柄」ともいう）については変動が継続している表示態様、あるいは、全部または一部の飾り図柄が大当たり組合せの全部または一部を構成しながら同期して変動している表示態様のことである。

【0109】

具体的には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける一部（例えば「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rなど）では予め定められた大当たり組合せを構成する飾り図柄（例えば「4」～「7」のいずれかを示す飾り図柄）が停止表示されているときに未だ停止表示していない残りの飾り図柄表示エリア（例えば「中」の飾り図柄表示エリア5Cなど）では飾り図柄が変動している表示態様、あるいは
30
、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける全部または一部で飾り図柄が大当たり組合せの全部または一部を構成しながら同期して変動している表示態様である。

【0110】

また、この実施の形態では、可変表示中に上記リーチ態様となったことに対応してリーチ演出が実行される。リーチ演出は、飾り図柄の表示態様や変動態様を変化させたり、飾り図柄とは別に画像表示装置5の画面上にキャラクタ画像（人物等を模した演出画像）を表示させたり、背景画像の表示態様を変化させたり、飾り図柄とは別に動画像を再生表示させたりすることで、リーチ態様となる以前とは異なる演出動作を行う演出である。

【0111】

この実施の形態では、リーチ演出として、演出態様がそれぞれ異なるノーマルリーチ、スーパーリーチA（ノーマルリーチから発展する）、及び、スーパーリーチB（ノーマルリーチから発展する）が用意されている。この実施の形態では、各リーチ演出が実行されたときの大当たり期待度は、スーパーリーチB、スーパーリーチA、ノーマルリーチ（スーパーリーチに発展しないノーマルリーチ）の順で高い。リーチ演出には、スピーカ8L、8Rによる音声出力動作や、遊技効果ランプ9などにおける点灯動作などによる演出が含まれていてもよい（他の演出についても同じ）。

【0112】

大当たり期待度は、例えば、特別図柄の可変表示結果が「大当たり」となる割合であり、ここでは、飾り図柄の可変表示結果が「大当たり」となる割合でもある。

10

20

30

40

50

【0113】

また、後で詳述するが、この実施の形態では、始動入賞時における判定（保留された特図ゲームの表示結果（飾り図柄の可変表示の表示結果でもある。）が大当たりになるか否かなどの判定であり、以下、先読み判定ともいう。）に基づいて所謂先読み予告が実行される。先読み予告は、先読み判定の対象となった特図ゲーム（以下、これらをターゲットともいう。）の大当たり期待度を予告するものである。この実施の形態では、先読み予告として、先読みチャンス目予告（単に先読みチャンス目ともいう。）と、第1保留変化演出と、第2保留変化演出とが用意されている。

【0114】

先読みチャンス目予告は、ターゲット前に実行される可変表示（複数の可変表示が実行される場合には、複数の可変表示それぞれ）の可変表示結果として、予め定められたチャンス目を導出表示する演出である（図24参照）。

10

【0115】

第1保留変化演出は、ターゲット前に実行される可変表示において特殊図柄を含む所定の組合せの飾り図柄（最終的には、最終停止図柄として停止表示される。）を仮停止したあとに、当該ターゲットの特図ゲームに対応する保留表示画像の表示態様（ここでは、表示色であり、通常は白色）を変化させる演出である（図25参照）。

【0116】

第2保留変化演出は、前記特殊図柄の表示を行わず、ターゲットの特図ゲームに対応する保留表示画像の表示態様（ここでは、表示色）を変化させる演出である。

20

【0117】

なお、飾り図柄の可変表示中には、上記演出以外にも各種演出が行われる。なお、飾り図柄の可変表示の可変表示も演出の一種である。

【0118】

特別図柄の可変表示結果が「大当たり」となるときには、画像表示装置5の画面上において、飾り図柄の可変表示結果として、予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出表示される。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける所定の有効ライン上に同一の飾り図柄（例えば、「4」～「7」のいずれか）が揃って停止表示されることにより、大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出表示されればよい。なお、大当たり種別が「確変」か「非確変」かに応じて、停止表示される飾り図柄が異なってもよい（例えば、「確変」のときは「5」、「7」で、「非確変」のときは「4」、「6」など）。

30

【0119】

なお、この実施の形態では、大当たり遊技状態中にも、各種の演出が適宜行われる。

【0120】

特別図柄の可変表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の可変表示態様がリーチ態様とならずに、飾り図柄の可変表示結果として、所定の非リーチ組合せを構成する飾り図柄が停止表示されることにより、非リーチ組合せ（上記チャンス目とは異なる組合せ）となる確定飾り図柄が導出表示されることがある。また、特別図柄の可変表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の可変表示結果として、飾り図柄の可変表示態様がリーチ態様となった後に、大当たり組合せでない所定のリーチ組合せ（「リーチハズレ組合せ」ともいう）を構成する飾り図柄が停止表示されることにより、リーチハズレ組合せ（上記チャンス目とは異なる組合せ）となる確定飾り図柄が導出表示されることもある。

40

【0121】

（演出制御コマンド）

次に、主基板11から演出制御基板12に送信される演出制御コマンドについて説明する。主基板11は、遊技の進行を制御する。そして、主基板11は、遊技の進行に応じて演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する。演出制御基板12は、主基板11から送信される演出制御コマンドに基づいて画像表示装置5などを制御する演出制御を実行することで各種演出を行う。このようなことによって、主基板11によって実行される遊技

50

と、演出制御基板 1 2 によって実行される各種演出との同期が取られることになる。以下、図 3 に、主な演出制御コマンドの例を示す。なお、以下の「(H)」は 16 進数であることを示す。

【0122】

コマンド 8 0 0 1 (H) は、第 1 特図ゲームの開始つまり第 1 特図の可変表示(変動)の開始を指定(通知)する演出制御コマンド(第 1 変動開始指定コマンド)である。コマンド 8 0 0 2 (H) は、第 2 特図ゲームの開始つまり第 2 特図の可変表示(変動)の開始を指定(通知)する演出制御コマンド(第 2 変動開始指定コマンド)である。第 1 変動開始指定コマンドと第 2 変動開始指定コマンドとを変動開始指定コマンドと総称することがある。なお、第 1 特図の可変表示を開始するのか第 2 特図の可変表示を開始するのかを示す情報を、後述の変動パターン指定コマンドに含めるようにしてもよい。変動開始指定コマンドは、特図ゲームの開始時に送信される。

10

【0123】

コマンド 8 1 X X (H) は、特別図柄の可変表示(特図ゲーム)や飾り図柄の可変表示の変動パターン(特図や飾り図柄の可変表示の実行時間や、飾り図柄の可変表示のパターンを指定するもの)を指定(通知)する演出制御コマンド(変動パターン指定コマンド)である。当該コマンドの「X X」には、各変動パターン(図 1 2 参照。詳しくは後述する。)に対応する数値が設定される(例えば、変動パターン P A 1 - 1 なら「0 1」など)。また、変動パターン指定コマンドは、飾り図柄の変動開始を指定するためのコマンドでもあってもよい。変動パターン指定コマンドは、特図ゲームの開始時に送信される。

20

【0124】

コマンド 8 C X X (H) は、大当たりとするか否かおよび大当たり種別(つまり、可変表示結果)を指定(通知)する演出制御コマンド(表示結果指定コマンド)である。この実施の形態では、可変表示結果それぞれに対応する表示結果指定コマンドが設定されている。例えば、当該コマンド中の「X X」には、表示結果に対応する数値が設定される(例えば、「ハズレ」なら「0 0」、「確変」なら「0 1」など)。表示結果指定コマンドは、特図ゲームの開始時に送信される。

【0125】

コマンド 8 F 0 0 (H) は、特図ゲームの終了(つまり、可変表示結果を導出表示すること)を指定(通知)する演出制御コマンド(図柄確定指定コマンド)である。図柄確定指定コマンドは、飾り図柄の可変表示(変動)を終了するとともに表示結果を導出表示することを指定するものである。図柄確定指定コマンドは、特図ゲームの終了時に送信される。

30

【0126】

コマンド 9 5 X X (H) は、現在の遊技状態を指定する演出制御コマンド(遊技状態指定コマンド)である。当該コマンド中の「X X」には、遊技状態に対応する数値が設定される(例えば、通常状態なら「0 0」、高確高ベース状態なら「0 1」など)。遊技状態指定コマンドは、遊技状態が変更され得るタイミング(大当たり終了時、可変表示結果導出時など)、特図ゲーム開始時などに送信される。

【0127】

コマンド A 0 0 0 (H) は、大当たり遊技状態の開始(ファンファーレの開始でもある)を指定(通知)する演出制御コマンド(当り開始指定コマンド)である。なお、ファンファーレとは、大当たり遊技状態の開始時に実行される演出であり、大当たり遊技状態になったことを報知する演出などである。このコマンドは、大当たり遊技状態の開始時に送信される。

40

【0128】

コマンド A 3 0 0 (H) は、大当たり遊技状態の終了(エンディングの開始でもある)を指定(通知)する演出制御コマンド(当り終了指定コマンド)である。なお、エンディングとは、大当たり遊技状態の終了時に実行される演出であり、大当たり遊技状態が終了することを報知する演出などである。このコマンドは、最後のラウンド遊技の終了時に送信され

50

る。

【 0 1 2 9 】

コマンド B 1 0 0 (H) は、第 1 始動入賞口に遊技媒体が進入したことによる第 1 始動入賞が発生したことを指定 (通知) する演出制御コマンド (第 1 始動入賞指定コマンド) である。コマンド B 2 0 0 (H) は、第 2 始動入賞口に遊技媒体が進入したことによる第 2 始動入賞が発生したことを指定 (通知) する演出制御コマンド (第 2 始動入賞指定コマンド) である。第 1 始動入賞指定コマンドと第 2 始動入賞指定コマンドとを始動入賞指定コマンドと総称することがある。始動入賞指定コマンドは、始動入賞発生時 (始動入賞時) に送信される。

【 0 1 3 0 】

コマンド C 0 0 0 (H) は、第 1 始動入賞が発生して第 1 特図保留記憶数が 1 つ増加することを指定 (通知) する演出制御コマンド (第 1 特図保留記憶数加算指定コマンド) である。コマンド C 1 0 0 (H) は、第 2 始動入賞が発生して第 2 特図保留記憶数が 1 つ増加することを指定 (通知) する演出制御コマンド (第 2 特図保留記憶数加算指定コマンド) である。これらコマンドを特図保留記憶数加算指定コマンドと総称することがある。特図保留記憶数加算指定コマンドは、始動入賞発生時 (始動入賞時) に送信される。

【 0 1 3 1 】

コマンド C 2 0 0 (H) は、第 1 特図ゲームが実行されることで第 1 特図保留記憶数が 1 つ減少することを指定 (通知) する演出制御コマンド (第 1 特図保留記憶数減算指定コマンド) である。コマンド C 3 0 0 (H) は、第 2 特図ゲームが実行されることで第 2 特図保留記憶数が 1 つ減少することを指定 (通知) する演出制御コマンド (第 2 特図保留記憶数減算指定コマンド) である。これらコマンドを特図保留記憶数減算指定コマンドと総称することがある。特図保留記憶数減算指定コマンドは、特図ゲーム開始時に送信される。

【 0 1 3 2 】

コマンド C 4 X X (H) は、始動入賞時の先読み判定の判定結果を指定 (通知) する演出制御コマンド (入賞時判定結果指定コマンド) である。詳しくは後述するが、第 1 始動入賞又は第 2 始動入賞が発生したときに、大当りにするか否か、大当たり種別、変動パターンを決定するために使用される乱数値 M R 1 ~ M R 3 が抽出される。この実施の形態では、当該抽出された乱数値 M R 1 ~ M R 3 に対応する特図ゲームについて、当該特図ゲームの開始条件の成立前に、この抽出された乱数値 M R 1 ~ M R 3 のうちの乱数値 M R 1 に基づいて、当該特図ゲームの可変表示結果が「大当たり」になるか否かを判定する。先読み判定は、この判定のことをいい、当該先読み判定は、後述のステップ S 2 1 1 の入賞時乱数値判定処理にて行われる。先読み判定の判定結果 (入賞時判定結果ともいう。) が、入賞時判定結果指定コマンド中の「 X X 」に設定される (図 7 (B) 参照)。入賞時判定結果指定コマンドは、始動入賞発生時 (始動入賞時) に送信される。入賞時判定結果指定コマンドの内容 (入賞時判定結果) に応じて、演出制御基板 1 2 側で先読み予告の実行の有無等が決定される。

【 0 1 3 3 】

(パチンコ遊技機の主要な動作)

次に、本実施例におけるパチンコ遊技機 1 の主要な動作 (作用) を説明する。なお、以下では、フローチャートなどを参照して動作を説明するが、各動作 (各処理) では、フローチャートに現れていない処理などが適宜行われる場合がある。

【 0 1 3 4 】

主基板 1 1 では、所定の電源基板からの電力供給が開始 (電断後の再開も含む。) されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が起動し、 C P U 1 0 3 によって例えば遊技制御メイン処理となる所定の処理が実行される。遊技制御メイン処理において、 C P U 1 0 3 は、割込み禁止に設定した後、必要な初期設定などを行う。

【 0 1 3 5 】

遊技制御メイン処理を実行した C P U 1 0 3 は、所定期間 (例えば 2 ミリ秒) ごとに供

10

20

30

40

50

給されるCTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、割込み禁止状態に設定して、例えば、遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。

【0136】

遊技制御用タイマ割込み処理では、CPU103は、スイッチ処理、メイン側エラー処理、情報出力処理、遊技用乱数更新処理、特別図柄プロセス、普通図柄プロセス処理、コマンド制御処理といった、パチンコ遊技機1における遊技の進行などを制御するための処理を実行する。なお、遊技制御用タイマ割込み処理の終了時には、割込み許可状態に設定される。これによって、遊技制御用タイマ割込み処理は、タイマ割り込みが発生すると、つまり、割込み要求信号の供給間隔である所定時間(2ms)ごとに実行されることになる。

10

【0137】

スイッチ処理は、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23といった各種スイッチから検出信号が入力されたかを判定することによって、各スイッチがオンとなったか否か(つまり、遊技球の進入又は通過があったか否か)をスイッチごとに判定し、判定結果をRAM102の所定領域に格納する処理である。RAM102の所定領域に格納された判定結果は、後述の特別図柄プロセス処理や普通図柄プロセス処理において使用される。

【0138】

メイン側エラー処理は、パチンコ遊技機1の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする処理である。

20

【0139】

情報出力処理は、例えばパチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報、始動情報、確率変動情報などのデータを出力する処理である。

【0140】

遊技用乱数更新処理は、主基板11の側で用いられる複数種類の遊技用乱数のうち、少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための処理である。一例として、主基板11の側で用いられる遊技用乱数には、特図表示結果(特別図柄の可変表示結果)決定用の乱数値MR1と、大当たり種別決定用の乱数値MR2と、変動パターン決定用の乱数値MR3と、が含まれていればよい。

30

【0141】

特図表示結果決定用の乱数値MR1は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かの決定に用いられる乱数値であり、「1」～「65535」のいずれかの値を取り得る。

【0142】

大当たり種別決定用の乱数値MR2は、可変表示結果を「大当たり」とする場合に、大当たり種別を「確変A」、「確変B」、「突確」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、「1」～「100」のいずれかの値を取り得る。

【0143】

変動パターン決定用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数の変動パターンのいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、「1」～「100」のいずれかの値を取り得る。

40

【0144】

特別図柄プロセス処理では、詳しくは後述するが、RAM102に設けられた特図プロセスフラグの値をパチンコ遊技機1における遊技の進行状況に応じて更新し、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かなどの決定や、大当たり種別や変動パターンの決定、当該決定結果に基づく特別図柄表示装置4における表示動作の制御(特図ゲームの実行)、大当たり遊技状態の特別可変入賞球装置7における大入賞口の開閉動作設定(ラウンド遊技の実行)などを、所定の手順で行うために、各種の処理が選択されて実行される。タイマ割り込みの発生毎に特別図柄プロ

50

セス処理が実行されることによって、可変表示結果や変動パターンの決定、当該決定に基づく特図ゲームの実行、大当たり遊技状態などが実現される。

【0145】

普通図柄プロセス処理では、例えば、通過ゲート41を遊技球が通過した場合（例えば、スイッチ処理においてゲートスイッチ21がオン状態になっていると判定された判定結果がRAM102の所定領域に格納されている場合）に保留数が上限数に達していなければ普図ゲームの保留記憶（例えば、乱数値を抽出してRAM102に記憶させること）を行ったり、保留記憶（RAM102に記憶した乱数値）を用いて普図ゲームの可変表示結果や変動パターン（変動時間などを指定するパターンなど）を決定したり、変動パターンに従って普通図柄表示器20における表示動作（例えばセグメントLEDの点灯、消灯など）を制御して普通図柄の可変表示を実行するとともに普図ゲームの可変表示結果を導出表示したり、可変表示結果が「普図当り」の場合に普通可変入賞球装置6Bを開放状態にする処理を行ったりする。タイマ割り込みの発生毎に普通図柄プロセス処理が実行されることによって、普図ゲームの実行や、普図当りのときの普通可変入賞球装置6Bの所定期間の開放状態などが実現される。

10

【0146】

コマンド制御処理は、主基板11から演出制御基板12などのサブ側の制御基板に対して制御コマンドを伝送させる処理である。一例として、特別図柄プロセス処理や普通図柄プロセス処理などでは、制御コマンド（演出制御コマンドなど）の送信設定（例えば、送信する制御コマンドの記憶アドレス値をRAM102に格納する等）が行われ、コマンド制御処理では、送信設定された制御コマンドを、実際に演出制御基板12に対して送信する処理が行われる。この送信する処理では、演出制御INT信号などが用いられ、制御コマンドの送信が行われる。

20

【0147】

次に、特別図柄プロセス処理について説明する。図4は、特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU103は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップS101）。図5は、ステップS101にて実行される始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

【0148】

始動入賞判定処理を開始すると、CPU103は、まず、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に対応して設けられた第1始動口スイッチ22Aがオンとなったか否かを判定する（ステップS201）。例えば、スイッチ処理において第1始動口スイッチ22Aがオン状態になっていると判定された判定結果がRAM102の所定領域に格納されている場合などに第1始動口スイッチ22Aがオンとなっていると判定すればよい。第1始動口スイッチ22Aがオンとなっている場合（ステップS201；Yes）、第1特図ゲームの保留記憶数である第1特図保留記憶数が、所定の上限値（ここでは「4」）となっているか否かを判定する（ステップS202）。このとき、CPU103は、RAM102の所定領域に設けられた第1特図保留記憶数カウンタ（第1特図保留記憶数をカウントするカウンタ）の格納値である第1特図保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第1特図保留記憶数を特定できればよい。ステップS202にて第1特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップS202；No）、RAM102の所定領域に設けられた始動口バッファの格納値である始動口バッファ値を、「1」に設定する（ステップS203）。

30

40

【0149】

ステップS201にて第1始動口スイッチ22Aがオフであるときや（ステップS201；No）、ステップS202にて第1特図保留記憶数が上限値に達しているときには（ステップS202；Yes）、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に対応して設けられた第2始動口スイッチ22Bがオンとなったか否かを判定する（ステップS204）。例えば、スイッチ処理において第2始動口スイッチ22Bがオン状態になっていると判定された判定結果がRAM102の所定領域に格納されている場合などに第2始

50

動口スイッチ 2 2 B がオンとなっていると判定すればよい。第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオンとなっていると判定した場合（ステップ S 2 0 4 ; Y e s ）、第 2 特図ゲームの保留記憶数である第 2 特図保留記憶数が、所定の上限値（ここでは「 4 」）となっているか否かを判定する（ステップ S 2 0 5 ）。このとき、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 の所定領域に設けられた第 2 特図保留記憶数カウンタ（第 2 特図保留記憶数をカウントするカウンタ）の格納値である第 2 特図保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第 2 特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ S 2 0 5 にて第 2 特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップ S 2 0 5 ; N o ）、始動口バッファ値を「 2 」に設定する（ステップ S 2 0 6 ）。第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオンでなかったり（ステップ S 2 0 4 ; N o ）、第 2 特図保留記憶数が上限値ではあったり（ステップ S 2 0 5 ; Y e s ）した場合には、始動入賞判定処理を終了する。

10

【 0 1 5 0 】

ステップ S 2 0 3 、 S 2 0 6 の処理のいずれかを実行した後は、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数カウント値を 1 加算するように更新する（ステップ S 2 0 7 ）。例えば、始動口バッファ値が「 1 」であるときには第 1 特図保留記憶数カウント値を 1 加算する一方で、始動口バッファ値が「 2 」であるときには第 2 特図保留記憶数カウント値を 1 加算する。こうして、第 1 特図保留記憶数カウント値は、第 1 始動入賞口に遊技球が進入する第 1 始動条件が成立したときに、1 増加（インクリメント）するように更新される。また、第 2 特図保留記憶数カウント値は、第 2 始動入賞口に遊技球が進入する第 2 始動条件が成立したときに、1 増加（インクリメント）するように更新される。このときには、R A M 1 0 2 の所定領域に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、1 加算するように更新する（ステップ S 2 0 8 ）。

20

【 0 1 5 1 】

ステップ S 2 0 8 の処理を実行した後に、C P U 1 0 3 は、始動入賞の発生時に対応した所定の遊技用乱数を抽出する（ステップ S 2 0 9 ）。一例として、ステップ S 2 0 9 の処理では、乱数回路 1 0 4 や R A M 1 0 2 の所定領域に設けられたランダムカウンタ等によって更新される数値データのうちから、特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 や大当り種別決定用の乱数値 M R 2 、変動パターン決定用の乱数値 M R 3 を示す数値データが抽出される。こうして抽出された各乱数値を示す数値データが保留データとして、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部（R A M 1 0 2 の所定領域に設けられる。）における空きエントリの先頭にセットされることで記憶される（ステップ S 2 1 0 ）。

30

【 0 1 5 2 】

例えば、始動口バッファ値が「 1 」であるときには、保留データが図 6（ A ）に示すような第 1 特図保留記憶部にセットされる。一方、始動口バッファ値が「 2 」であるときには、保留データが図 6（ B ）に示すような第 2 特図保留記憶部にセットされる。

【 0 1 5 3 】

なお、C P U 1 0 3 は、保留データが第 1 特図保留記憶部にセットされたときには、第 1 保留表示器 2 5 A を制御して、1 つ加算された第 1 特図保留記憶数を特定可能な表示を第 1 保留表示器 2 5 A に行わせる（例えば、L E D の点灯個数を 1 つ増やす）ようにしてもよい。

40

【 0 1 5 4 】

なお、C P U 1 0 3 は、保留データが第 2 特図保留記憶部にセットされたときには、第 2 保留表示器 2 5 B を制御して、1 つ加算された第 2 特図保留記憶数を特定可能な表示を第 2 保留表示器 2 5 B に行わせる（例えば、L E D の点灯個数を 1 つ増やす）ようにしてもよい。

【 0 1 5 5 】

図 6（ A ）に示す第 1 特図保留記憶部は、普通入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口を遊技球が進入して第 1 始動入賞が発生したものの、未だ開始されていない第 1 特図ゲームの保留データを記憶する。一例として、第 1 特図保留記憶部は、第 1 始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の進入による第 1 始動条

50

件の成立に基づいてCPU103が乱数回路104等から抽出した特図表示結果決定用の乱数値MR1や大当り種別決定用の乱数値MR2、変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（ここでは「4」）に達するまで記憶する。この実施の形態では、このようにして、未だ開始されていない第1特図ゲーム（ここでは、この第1特図ゲームを実行するための数値データ）が保留記憶として記憶される。

【0156】

図6(B)に示す第2特図保留記憶部は、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が進入して第2始動入賞が発生したものの、未だ開始されていない第2特図ゲームの保留データを記憶する。一例として、第2特図保留記憶部は、第2始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の進入による第2始動条件の成立に基づいてCPU103が乱数回路104等から抽出した特図表示結果決定用の乱数値MR1や大当り種別決定用の乱数値MR2、変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（ここでは「4」）に達するまで記憶する。この実施の形態では、このようにして、未だ開始されていない第2特図ゲーム（ここでは、この第2特図ゲームを実行するための数値データ）が保留記憶として記憶される。

【0157】

その後、入賞時乱数値判定処理を実行する（ステップS211）。図7(A)は、入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートである。

【0158】

入賞時乱数値判定処理にてCPU103は、まず、始動口バッファ値が「1」であれば、第1始動入賞指定コマンドの送信設定を行ってから第1特図保留記憶数加算指定コマンドの送信設定を行い、始動口バッファ値が「2」であれば、第2始動入賞指定コマンドの送信設定を行ってから第2特図保留記憶数加算指定コマンドの送信設定を行う（ステップS401）。

【0159】

次に、CPU103は、現在が大当り遊技状態であるか否かを判定する（ステップS402）。現在が大当り遊技状態であるか否かは、例えば、後述の特図プロセスフラグの値によって特定できる。ここでは、「4」～「7」であれば大当り遊技状態中である。特図プロセスフラグの値が「4」～「7」以外で大当り遊技状態中でない場合（ステップS402；No）、現在が時短状態であるか否かを判定する（ステップS403）。現在が時短状態であるか否かは、時短フラグ（RAM102に設けられ、時短状態中にオン状態になるフラグ）の状態によって特定すればよい（以下、同じ）。

【0160】

時短フラグがオン状態で現在が時短状態中である場合（ステップS403；Yes）、特図プロセスフラグの値が「4」～「7」で現在が大当り遊技状態の場合（ステップS402；Yes）、始動口バッファ値が「2」であるかを判定する（ステップS404）。

【0161】

始動口バッファ値が「2」である場合（ステップS404；Yes）、時短状態中でない場合（ステップS403；No）、CPU103は、ステップS209で抽出した乱数値MR1（今回のステップS210で特図保留記憶部に新たに格納された乱数値MR1）に基づいて、今回保留された特別ゲームの表示結果（特別図柄の可変表示結果であり、以下、特図表示結果ともいう。）が「大当り」であるか否かを判定する（ステップS405）。当該判定では、特図ゲーム開始時（特図ゲームの開始条件が成立したとき）において特図表示結果を決定するときに参照される第1特図表示結果決定テーブル又は第2特図表示結果決定テーブル（図9参照）が参照される。

【0162】

第1特図表示結果決定テーブル及び第2特図表示結果決定テーブルのそれぞれでは、例えば、図9に示すように、乱数値MR1と比較される数値（決定値）が、決定結果となる

10

20

30

40

50

「大当たり」又は「ハズレ」に割り当てられていればよい。遊技状態が確変状態でない非確変状態のときには、第1特図表示結果決定テーブルが参照され、遊技状態が確変状態のときには、第2特図表示結果決定テーブルが参照される。遊技状態が確変状態であるか否かは、RAM102に設けられ確変状態のときにオン状態となる確変フラグに基づいて特定すればよい(以下、同じ)。

【0163】

ステップS405では、CPU103は、第1特図表示結果決定テーブル(確変フラグがオフ状態のとき)又は第2特図表示結果決定テーブル(確変フラグがオン状態のとき)において「大当たり」に割り当てられている決定値の範囲を大当たり判定範囲として設定する。確変状態であれば、大当たり判定範囲として、「8000」～「9899」を設定し、非確変状態であれば、大当たり判定範囲として、「8000」～「8189」を設定する。そして、今回の乱数値MR1が、前記で設定した大当たり判定範囲内にあるかを判定する。

10

【0164】

今回の乱数値MR1が大当たり範囲判定内であり、今回保留された特図ゲームの特図表示結果が「大当たり」であると判定した場合(ステップS405; Yes)、大当たりを入賞時判定結果として指定する入賞時判定結果指定コマンドの送信設定を行う(ステップS407)。大当たりの入賞時判定結果(今回保留された特図ゲームの可変表示結果が大当たりであるとの判定結果)には、EXTデータの「02」が設定されているため(図7(B)参照)、当該データをEXTデータに含む入賞時判定結果指定コマンドの送信設定を行う。

【0165】

20

乱数値MR1が大当たり判定範囲内でなく、今回保留された特図ゲームの特図表示結果が「ハズレ」であると判定した(ステップS405; No)、ハズレを入賞時判定結果として指定する入賞時判定結果指定コマンドの送信設定を行う(ステップS408)。ハズレの入賞時判定結果(今回保留された特図ゲームの可変表示結果が「ハズレ」であるとの判定結果)には、EXTデータの「01」が設定されているため(図7(B)参照)、当該データをEXTデータに含む入賞時判定結果指定コマンドの送信設定を行う。

【0166】

始動口バッファ値が「1」である場合(ステップS404; No)、先読み予告の実行を制限するため、判定無しを入賞時判定結果として指定する入賞時判定結果指定コマンドの送信設定を行う(ステップS412)。これによって、演出制御基板12側では先読み予告の実行が制限されることになる。判定無しの入賞時判定結果(始動入賞時の判定を行わず、先読み予告を制限する判定結果)には、EXTデータの「00」が設定されているため(図7(B)参照)、当該データをEXTデータに含む入賞時判定結果指定コマンドの送信設定を行う。

30

【0167】

時短状態中での第1始動入賞や大当たり遊技状態中での第1始動入賞について先読み予告の実行を制限することで(判定結果を判定無しとすることで)、不適切なタイミングでの先読み演出の実行を防止することができる。

【0168】

ステップS407、S408、S412のあとは、入賞時乱数値判定処理は終了する。

40

【0169】

なお、当該処理にて送信設定された各コマンド(始動入賞指定コマンド、特図保留記憶数加算指定コマンド、入賞時判定結果指定コマンド)の1セットは、始動入賞時コマンドとして、このあとのコマンド制御処理にて一括送信される(送信順序は、上記送信設定順であり、始動入賞指定コマンド 特図保留記憶数加算指定コマンド 入賞時判定結果指定コマンドの順である。)。なお、第1始動入賞指定コマンド、第1特図保留記憶数加算指定コマンド、入賞時判定結果指定コマンドのセットを第1始動入賞時コマンドといい、第2始動入賞指定コマンド、第2特図保留記憶数加算指定コマンド、入賞時判定結果指定コマンドのセットを第2始動入賞時コマンドという。

【0170】

50

ステップS 2 1 1の入賞時乱数値判定処理のあと、CPU 1 0 3は、始動口バッファ値が「1」であるか「2」であるかを判定する(ステップS 2 1 2)。このとき、始動口バッファ値が「2」であれば(ステップS 2 1 2;「2」)、始動口バッファをクリアして、その格納値(始動口バッファ値)を「0」に初期化してから(ステップS 2 1 3)、始動入賞判定処理を終了する。これに対して、始動口バッファ値が「1」であるときには(ステップS 2 1 2;「1」)、始動口バッファをクリアして、その格納値(始動口バッファ値)を「0」に初期化してから(ステップS 2 1 4)、ステップS 2 0 4の処理に進む。これにより、第1始動口スイッチ2 2 Aと第2始動口スイッチ2 2 Bの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

10

【0 1 7 1】

図4に戻り、CPU 1 0 3は、ステップS 1 0 1にて始動入賞判定処理を実行した後、RAM 1 0 2の所定領域に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップS 1 1 0~S 1 1 7の処理のいずれかを選択して実行する。

【0 1 7 2】

ステップS 1 1 0の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”のときに実行される。図8は、特別図柄通常処理として、ステップS 1 1 0にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。

【0 1 7 3】

特別図柄通常処理において、CPU 1 0 3は、まず、第2特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する(ステップS 2 3 1)。CPU 1 0 3は、第2特図保留記憶数カウン

20

【0 1 7 4】

ステップS 2 3 1にて第2特図保留記憶数が「0」以外であるときには(ステップS 2 3 1;No)、例えば第2特図保留記憶部の先頭領域(例えば保留番号「1」に対応する記憶領域)といった、RAM 1 0 2の所定領域に記憶されている保留データである、所定の乱数値を示す数値データを読み出す(ステップS 2 3 2)。これにより、ステップS 2 0 9の処理で第2始動入賞口における始動入賞(第2始動入賞)の発生に対応して抽出された遊技用乱数が読み出される。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

30

【0 1 7 5】

ステップS 2 3 2の処理に続いて、例えば第2特図保留記憶数カウン

40

【0 1 7 6】

ステップS 2 3 1にて第2特図保留記憶数が「0」であるときには(ステップS 2 3 1;Yes)、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する(ステップS 2 3 5)。CPU 1 0 3は、第1特図保留記憶数カウン

【0 1 7 7】

ステップS 2 3 5にて第1特図保留記憶数が「0」以外であるときには(ステップS 2

50

35; No)、例えば第1特図保留記憶部の先頭領域(例えば保留番号「1」に対応する記憶領域)といった、RAM102の所定領域に記憶されている保留データである、所定の乱数値を示す数値データを読み出す(ステップS236)。これにより、ステップS209の処理で第1始動入賞口における始動入賞(第1始動入賞)の発生に対応して抽出された遊技用乱数が読み出される。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【0178】

ステップS236の処理に続いて、例えば第1特図保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第1特図保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第1特図保留記憶部における記憶内容をシフトさせる(ステップS237)。例えば、第1特図保留記憶部にて保留番号「1」より下位の記憶領域(保留番号「2」~「4」に対応する記憶領域)に記憶された保留データを、1エントリずつ上位(保留番号「1」~「3」に対応する記憶領域)にシフトする。また、ステップS237の処理では、合計保留記憶数を1減算するように更新してもよい。そして、変動特図指定バッファ値を「1」に更新する(ステップS238)。

【0179】

ステップS234、S238の処理のいずれかを実行した後は、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を、「大当り」と「ハズレ」とのいずれかに決定する(ステップS239)。一例として、ステップS239の処理では、予めROM101の所定領域に記憶するなどして用意された特図表示結果決定テーブルを選択し、特図表示結果を決定するための使用テーブルに設定する。例えば、CPU103は、現在が非確変状態のとき(確変フラグがオフのとき)には、図9(A)に示す第1特図表示結果決定テーブルを使用テーブルとしてセットし、現在が確変状態のとき(確変フラグがオンのとき)には、図9(B)に示す第2特図表示結果決定テーブルを使用テーブルとしてセットする。各特図表示結果決定テーブルでは、例えば、図9に示すように、特図表示結果決定用の乱数値MR1と比較される数値(決定値)が、決定結果となる「大当り」又は「ハズレ」に割り当てられていればよい。

【0180】

CPU103は、ステップS232又はS236で変動用乱数バッファに一時格納した遊技用乱数に含まれる特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データを変動用乱数バッファから読み出し、読み出した乱数値MR1を示す数値データに基づいて、使用テーブルとしてセットした第1又は第2特図表示結果決定テーブルを参照し、参照する第1又は第2特図表示結果決定テーブルにおいて乱数値MR1に合致する決定値に割り当てられた「大当り」又は「ハズレ」を今回の特図表示結果(特別図柄の可変表示結果)として決定すればよい。乱数値MR1が「9000」であるとき、CPU103は、確変状態のときには、第2特図表示結果決定テーブルを参照して特図表示結果を「大当り」にすると決定し、非確変状態のときには、第1特図表示結果決定テーブルを参照して特図表示結果を「ハズレ」にすると決定する。

【0181】

図9に示すように、確変状態のときには、非確変状態のときよりも高い決定割合で、特図表示結果が「大当り」に決定される。したがって、例えば図4に示すステップS117の大当り終了処理により(詳しくは後述する。)、大当り種別が「確変」であった場合に対応して確変フラグがオン状態にセットされたことなどに基づいて、現在が確変状態であるときには、非確変状態のときよりも、特図表示結果が「大当り」になりやすく、大当り遊技状態になりやすい。つまり、現在が確変状態であるときには、遊技者にとって有利である。

【0182】

その後、CPU103は、ステップS239の処理により決定された特図表示結果が「大当り」であるか否かを判定する(ステップS240)。特図表示結果が「大当り」に決定された場合には(ステップS240; Yes)、RAM102の所定領域に設けられた

10

20

30

40

50

大当りフラグをオン状態にセットする（ステップS 2 4 1）。

【0183】

その後、大当り種別を複数種類のいずれかに決定する（ステップS 2 4 2）。一例として、ステップS 2 4 2の処理では、予めROM 101の所定領域に記憶するなどして用意された大当り種別決定テーブルを選択し、大当り種別を決定するための使用テーブルに設定する。CPU 103は、例えば、図10に示す大当り種別決定テーブルを使用テーブルとしてセットする。

【0184】

大当り種別決定テーブルでは、例えば、図10に示すように、大当り種別決定用の乱数値MR 2と比較される数値（決定値）が、決定結果となる「非確変」、「確変」に割り当てられていればよい。

10

【0185】

CPU 103は、ステップS 2 3 2又はS 2 3 6で変動用乱数バッファに一時格納した遊技用乱数に含まれる大当り種別決定用の乱数値MR 2を示す数値データを変動用乱数バッファから読み出し、変動用乱数バッファから読み出した大当り種別決定用の乱数値MR 2を示す数値データに基づいて、使用テーブルに設定された大当り種別決定テーブルを参照し、参照する大当り種別決定テーブルにおいて乱数値MR 2に合致する決定値に割り当てられた「非確変」、「確変」のいずれかを今回の大当り種別として決定すればよい。

【0186】

ステップS 2 4 2の処理を実行した後は、前で決定した大当り種別を記憶させる（ステップS 2 4 3）。CPU 103は、RAM 102の所定領域に設けられた大当り種別バッファに、大当り種別の決定結果を示す大当り種別バッファ設定値（例えば、「非確変」の場合には「0」、「確変」の場合には「1」となる値）を格納することにより、大当り種別を記憶させればよい。

20

【0187】

特図表示結果が「大当り」でない場合（ステップS 2 4 0；No）、ステップS 2 4 3のあとは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄を決定する（ステップS 2 4 6）。一例として、ステップS 2 4 0にて特図表示結果が「大当り」ではないと判定された場合（大当りフラグがオフ状態のとき）には、ハズレ図柄として予め定められた特別図柄（例えば、「-」）を確定特別図柄に決定する。一方、ステップS 2 4 0にて特図表示結果が「大当り」であると判定された場合（大当りフラグがオン状態のとき）には、ステップS 2 4 2における大当り種別の決定結果に応じて（大当り種別バッファ設定値に応じて）、複数種類の大当り図柄として予め定められた特別図柄のいずれか（例えば、「非確変」のときは「3」、「確変」のときは「7」）を確定特別図柄に決定すればよい。

30

【0188】

ステップS 2 4 6の処理を実行した後は、特図プロセスフラグの値を“1”に更新してから（ステップS 2 4 7）、特別図柄通常処理を終了する。

【0189】

ステップS 2 3 5にて第1特図ゲームの保留記憶数が「0」である場合には（ステップS 2 3 5；Yes）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップS 2 4 8）、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置5において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示（デモ画面表示）の開始を指定する演出制御コマンド（デモ表示開始指定コマンド）が、主基板11から演出制御基板12に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、デモ表示開始指定コマンドを送信設定してから、デモ表示設定を終了する。演出制御基板12では、デモ表示開始指定コマンドが送信されてくると、デモ画面表示を行う。

40

【0190】

図4のステップS 1 1 1の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“1”

50

のときに実行される。図 1 1 は、変動パターン設定処理として、ステップ S 1 1 1 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。

【 0 1 9 1 】

変動パターン設定処理において、CPU 1 0 3 は、まず、大当りフラグがオンであるかを判定する（ステップ S 2 6 1）。そして、大当りフラグがオンである場合には（ステップ S 2 6 1；Y e s）、大当り用変動パターン決定テーブル（ROM 1 0 1 の所定領域に予め記憶されている）を参照して大当り時変動パターンを決定する（ステップ S 2 6 2）。大当りフラグがオフである場合には（ステップ S 2 6 1；N o）、ハズレ用変動パターン決定テーブル（ROM 1 0 1 の所定領域に予め記憶されている）を参照してハズレ時変動パターンを決定する（ステップ S 2 6 3）。

10

【 0 1 9 2 】

図 1 2 は、本実施形態における変動パターンの具体例を示している。この実施の形態では、ハズレ時変動パターン（可変表示結果が「ハズレ」となるときに選択される変動パターン）として、変動パターン P A 1 - 1、P A 2 - 1、P A 3 - 2 ~ P A 3 - 4 が用意されている。また、大当り時変動パターン（可変表示結果が「大当り」となるときに選択される変動パターン）として、変動パターン P B 3 - 2 ~ P B 3 - 4 が用意されている。

【 0 1 9 3 】

ハズレ時変動パターンのうちの変動パターン P A 1 - 1、P A 2 - 1 は、非リーチ（可変表示態様がリーチ態様にならず、可変表示結果が非リーチ組合せになること）を指定する非リーチ変動パターンである。変動パターン P A 2 - 1 は、特図変動時間が通常（P A 1 - 1）よりも短くなっている時短用（短縮有り）の非リーチ変動パターンである。ハズレ時変動パターンのうちの変動パターン P A 3 - 2 ~ P A 3 - 4 は、リーチ（可変表示態様がリーチ態様になって、可変表示結果がリーチハズレ組合せになること）を指定するリーチ変動パターンである。変動パターン P A 3 - 2 は、ノーマルリーチの実行を指定するリーチ変動パターンである。変動パターン P A 3 - 3 は、ノーマルリーチの実行からスーパーリーチ A に発展させることを指定するリーチ変動パターンである。変動パターン P A 3 - 4 は、ノーマルリーチの実行からスーパーリーチ B に発展させることを指定するリーチ変動パターンである。

20

【 0 1 9 4 】

大当り時変動パターンのうちの変動パターン P B 3 - 2 は、ノーマルリーチの実行を指定するリーチ変動パターンである。変動パターン P B 3 - 3 は、ノーマルリーチの実行からスーパーリーチ A に発展させることを指定するリーチ変動パターンである。変動パターン P B 3 - 4 は、ノーマルリーチの実行からスーパーリーチ B に発展させることを指定するリーチ変動パターンである。

30

【 0 1 9 5 】

なお、この実施の形態では、上記変動パターンのうち、変動パターン P A 3 - 2 と、変動パターン P B 3 - 2 とは、対応した変動パターンとなっており、可変表示の開始から途中（例えば可変表示結果の導出直前）までは同じ演出が実行可能になっている。これによって、前記途中のタイミングまでは、可変表示結果が「ハズレ」になるか、「大当り」になるかが分からないようになっている。同様に、変動パターン P A 3 - 3 と、変動パターン P B 3 - 3 とは、対応した変動パターンとなっており、変動パターン P A 3 - 4 と、変動パターン P B 3 - 4 とは、対応した変動パターンとなっており、可変表示の開始から途中（例えば可変表示結果の導出直前）までは同じ演出が実行可能になっている。これによって、前記途中のタイミングまでは、可変表示結果が「ハズレ」になるか、「大当り」になるかが分からないようになっている。

40

【 0 1 9 6 】

ステップ S 2 6 2 では、例えば、図 1 3 に示す大当り用変動パターン決定テーブルが参照される。図 1 3 に示すように、大当り用変動パターン決定テーブルでは、変動パターン決定用の乱数値 M R 3 と比較される数値（決定値）が、決定結果となる大当り時変動パターンのいずれか（変動パターン P B 3 - 2 ~ P B 3 - 4 のいずれか）に割り当てられてい

50

ればよい。

【0197】

ステップS262において、CPU103は、変動用乱数バッファから読み出した変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データに基づいて、大当り用変動パターン決定テーブルを参照し、参照する大当り用変動パターン決定テーブルにおいて乱数値MR3に合致する決定値に割り当てられた変動パターンのいずれかを今回の大当り時変動パターンとして決定（選択）すればよい。

【0198】

なお、図13では、決定値の範囲の代わりに決定割合が記載されている。実際のテーブルでは、図13の決定割合に応じた範囲の決定値が各変動パターンに対して割り当てられていけばよい。例えば、図13であれば、変動パターンPB3-2の決定割合は10/100で、変動パターンPB3-3の決定割合は20/100で、変動パターンPB3-4の決定割合は70/100なので、変動パターンPB3-2には乱数値MR3と比較される決定値1~10（10%の範囲）が割り当てられ、変動パターンPB3-3には乱数値MR3と比較される決定値11~30（20%の範囲）が割り当てられ、変動パターンPB3-4には乱数値MR3と比較される決定値31~100（70%の範囲）が割り当てられる。このようなことは、決定割合を記載した他のテーブルや後述の決定例についても同様である。

【0199】

ステップS263では、現在の遊技状態が非時短状態の場合（時短フラグがオフ状態の場合）には、例えば、図14（A）に示す第1ハズレ用変動パターン決定テーブルを参照する。現在の遊技状態が時短状態の場合（時短フラグがオン状態の場合）には、例えば、図14（B）に示す第2ハズレ用変動パターン決定テーブルを使用パターンにセットする。

【0200】

図14に示すように、第1~第2ハズレ用変動パターン決定テーブルでは、例えば、変動パターン決定用の乱数値MR3と比較される数値（決定値）が、決定結果となるハズレ時変動パターンのいずれか（変動パターンPA1-1、PA3-2~PA3-4のいずれか、又は、変動パターンPA2-1、PA3-2~PA3-4のいずれか）に割り当てられていけばよい。

【0201】

ステップS263において、CPU103は、変動用乱数バッファから読み出した変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データに基づいて、使用パターンとしてセットされた第1又は第2ハズレ用変動パターン決定テーブルのいずれかを参照し、参照する第1又は第2ハズレ用変動パターン決定テーブルにおいて乱数値MR3に合致する決定値に割り当てられた変動パターンのいずれかを今回のハズレ時変動パターンとして決定（選択）すればよい。

【0202】

図14に示すハズレ用変動パターン決定テーブルでは、時短状態のときに特図変動時間の短い変動パターンPA2-1が選択されやすくなっており、時短状態のときには、非時短状態のときよりも平均的な可変表示時間を短縮して、無効な始動入賞の発生を抑制することや、遊技者による遊技球の発射停止（いわゆる「止め打ち」）を低減することができる。また、可変表示の実行頻度を高めることができる。

【0203】

図13及び図14を参照すると、大当り時には、スーパーリーチBを実行する変動パターンPB3-4、スーパーリーチAを実行する変動パターンPB3-3、ノーマルリーチを実行する変動パターン（ノーマルリーチからスーパーリーチに発展しない変動パターン）PB3-2の順に決定割合が高い（図13参照）。一方で、ハズレ時における各変動パターンの決定割合の高低はその逆になっている（PA3-2>PA3-3>PA3-4）。このようなことから、スーパーリーチBが実行されたときが、最も高い割合で可変表示

結果が「大当たり」となる。そして、スーパーリーチ A、ノーマルリーチの順で、可変表示結果が「大当たり」となる割合（所謂大当たり期待度）が下がっていく。

【0204】

ステップ S 2 6 2 又は S 2 6 3 を実行した後は、特別図柄の可変表示時間である特図変動時間（変動時間ともいう。）を設定する（ステップ S 2 6 6）。特別図柄の可変表示時間となる特図変動時間は、特図ゲームにおいて特別図柄の変動を開始してから可変表示結果（特図表示結果）となる確定特別図柄が導出表示される（可変表示終了時）までの所要時間である。特図変動時間は、各変動パターンによって指定され（図 1 2 参照）、CPU 1 0 3 は、ステップ S 2 6 2 又は S 2 6 3 の処理で選択した変動パターンが指定する特図変動時間を設定することにより、特別図柄、飾り図柄の可変表示の可変表示結果が導出されるタイミングを設定できる。特図変動時間の設定は、例えば、特図変動時間に応じたタイマ値を、RAM 1 0 2 の所定領域に設けられた遊技制御プロセスタイマに設定することなどによって行われる。

10

【0205】

ステップ S 2 6 6 の処理に続いて、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図ゲームと、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図ゲームとのうち、開始条件が成立したいずれかの特図ゲームを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップ S 2 6 7）。

【0206】

一例として、変動特図指定バッファ値が「1」であれば、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図の表示を更新させる駆動信号を送信する設定を行う。一方、変動特図指定バッファ値が「2」であれば、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図の表示を更新させる駆動信号を送信する設定を行う。

20

【0207】

なお、CPU 1 0 3 は、第 1 特図ゲームを開始するときには、第 1 保留表示器 2 5 A を制御して、1 つ減算された第 1 特図保留記憶数を特定可能な表示を第 1 保留表示器 2 5 A に行わせる（例えば、LED の点灯個数を 1 つ減らす）ようにしてもよい。また、CPU 1 0 3 は、第 2 特図ゲームを開始するときには、第 2 保留表示器 2 5 B を制御して、1 つ減算された第 2 特図保留記憶数を特定可能な表示を第 2 保留表示器 2 5 B に行わせる（例えば、LED の点灯個数を 1 つ減らす）ようにしてもよい。

30

【0208】

その後、特図表示結果や変動パターンの決定結果などを演出制御基板 1 2 側に通知するために、特別図柄の変動開始時におけるコマンド（変動開始時コマンド）の送信設定が行われる（ステップ S 2 7 1）。

【0209】

例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合、第 1 特図ゲームに対応する変動開始時コマンドとして、変動パターン指定コマンド（今回の変動パターンを指定するコマンド）、表示結果指定コマンド（今回の可変表示結果を示す指定コマンド）、遊技状態指定コマンド（現在の遊技状態（時短フラグ及び確変フラグによって特定できる。）に応じたコマンド）、第 1 特図保留記憶数減算指定コマンド、第 1 変動開始指定コマンドを順次送信するための送信設定を行う。

40

【0210】

他方、変動特図指定バッファ値が「2」である場合、第 2 特図ゲームに対応する変動開始時コマンドとして、変動パターン指定コマンド（今回の変動パターンを指定するコマンド）、表示結果指定コマンド（今回の可変表示結果を示す指定コマンド）、遊技状態指定コマンド（現在の遊技状態に応じたコマンド）、第 2 特図保留記憶数減算指定コマンド、第 2 変動開始指定コマンドを順次に送信するための送信設定を行う。

【0211】

上記各コマンドは、このあとのコマンド制御処理にて 1 回のタイマ割り込みで順次送信される。

50

【 0 2 1 2 】

ステップ S 2 7 1 の処理を実行した後は、特図プロセスフラグの値を “ 2 ” に更新してから（ステップ S 2 7 2 ）、変動パターン設定処理を終了する。

【 0 2 1 3 】

図 4 のステップ S 1 1 2 の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が “ 2 ” のときに実行される。

【 0 2 1 4 】

特別図柄変動処理において、CPU 1 0 3 は、まず、ステップ S 1 1 1 で設定した特図変動時間が経過したか否か（特図表示結果を導出するタイミングであるか否か）を判定する。例えば、ステップ S 1 1 1 で初期値を設定した遊技制御プロセスタイマのタイマ値を 1 減算し、減算したタイマ値が「 0 」になったか否かを判定することで、特図変動時間が経過したか否かを判定すればよい。

10

【 0 2 1 5 】

遊技制御プロセスタイマのタイマ値（ 1 減算したあとのタイマ値）が 0 でないときには、特図変動時間が経過していないので、特図ゲームにおける特図の可変表示を実行するための制御（例えば、第 1 特図又は第 2 特図の表示を更新（所定時間特別図柄の表示を維持させるための更新を適宜含む。以下同じ。）させる駆動信号を送信する制御）などを行って第 1 特別図柄表示装置 4 A 又は第 2 特別図柄表示装置 4 B において特別図柄を変動させるための処理を行い、特別図柄変動処理を終了する。

20

【 0 2 1 6 】

一方で、遊技制御プロセスタイマのタイマ値が 0 になり、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、第 1 特別図柄表示装置 4 A 又は第 2 特別図柄表示装置 4 B にて特別図柄の変動を停止させる制御を行い、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄（ステップ S 1 1 0 で設定した確定特別図柄）を停止表示（導出表示）させ（確定特別図柄は、所定時間表示し続けるように制御するとよい。）、図柄確定指定コマンドの送信設定を行い、特図プロセスフラグの値を “ 3 ” に更新する。

【 0 2 1 7 】

タイマ割り込みの発生毎にステップ S 1 1 2 が繰り返し実行されることによって、特別図柄の可変表示や確定特別図柄の導出表示などが実現される。

【 0 2 1 8 】

ステップ S 1 1 3 の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が “ 3 ” のときに実行される。

30

【 0 2 1 9 】

特別図柄停止処理において、CPU 1 0 3 は、大当りフラグがオン状態になっているかを判定する。

【 0 2 2 0 】

大当りフラグがオン状態である場合には、時短フラグ、確変フラグをリセットし（オフ状態にし）、RAM 1 0 2 の所定領域に設けられた、時短状態中に実行される可変表示の残り回数（時短残回数）をカウントする時短回数カウンタのカウント値を「 0 」にリセットする処理が行われる。そして、ファンファーレ待ち時間（大当り遊技状態におけるファンファーレの開始から終了するまでの待ち時間であり、予め定められた時間である。）に対応するタイマ値を初期値として遊技制御プロセスタイマにセットする。そして、RAM 1 0 2 に設けられた、ラウンド遊技をカウントするためのラウンド数カウンタに初期値として「 1 5 」を設定する。その後、当り開始指定コマンドを送信する設定を行い、特図プロセスフラグを「 4 」に更新するなどして特別図柄停止処理を終了する。なお、ここで、遊技状態は変更される場合があるので、遊技状態指定コマンドを送信設定してもよい。

40

【 0 2 2 1 】

大当りフラグがオフ状態である場合（可変表示結果が「ハズレ」の場合）には、時短フラグがオン状態であるかを判定し、オン状態である場合には、時短回数カウンタのカウント値を「 1 」減算する。その後、「 1 」減算したあとのカウント値が「 0 」であるかを判

50

定し、カウント値が「0」である場合には、時短状態が終了する時短終了条件が成立したので（つまり、時短状態において実行可能な所定回数の可変表示が実行されたので）、時短状態を終了させるために、時短フラグをオフ状態とする。その後、確変フラグの状態に基づいて遊技状態指定コマンドを送信する送信設定を行う。時短フラグがオフ状態である場合、「1」減算したあとのカウント値が「0」でない場合、又は、遊技状態指定コマンド（又は当り開始指定コマンド）送信設定後には、特図プロセスフラグの値を「0」に更新するなどして特別図柄停止処理を終了する。

【0222】

ステップS114の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“4”のときに実行される。

10

【0223】

この大当り開放前処理では、例えば、遊技制御プロセスタイマのタイマ値を1減算する。

【0224】

減算後のタイマ値が「0」でない場合には、ファンファーレ待ち時間がまだ経過していないことになるので、大当り開放前処理は終了する。

【0225】

減算後のタイマ値が「0」である場合には、ファンファーレ待ち時間が経過し、ラウンド遊技の開始タイミングになったことになる。この場合には、大当り遊技状態においてラウンド遊技の実行を開始して大入賞口を開放状態とする処理（例えば、ソレノイド駆動信号を大入賞口扉用のソレノイド82に伝送する処理）、大入賞口を開放状態とする期間の上限（ここでは29秒）に対応するタイマ初期値を遊技制御プロセスタイマに設定する処理などが実行される。大入賞口を開放状態とする処理などが実行されたときには、特図プロセスフラグの値が“5”に更新される。

20

【0226】

タイマ割り込みの発生毎にステップS114が繰り返し行われることによって、ラウンド遊技の開始タイミングまでの待機（ファンファーレの終了までの待機）及び大入賞口の開放などが実現される。

【0227】

ステップS115の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“5”のときに実行される。

30

【0228】

この大当り開放中処理には、遊技制御プロセスタイマのタイマ値を1減算する処理や、1減算したあとのタイマ値や、1回のラウンド遊技においてカウントスイッチ23によって検出された遊技球の個数（スイッチ処理においてカウントスイッチ23がオンしたと判定された判定結果がRAM102の所定領域に格納される毎に1カウントするカウンタ（RAM102に設けられる。）などによってカウントされればよい。）などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態（又は一部開放状態であってもよい。）に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれる。

【0229】

40

1減算したあとのタイマ値が0になった、又は、検出された遊技球の個数（前記カウンタのカウント値）が所定個数（例えば9個）に達したと判定したときには、大入賞口を閉鎖するタイミングになったので、大入賞口を閉鎖状態に戻す処理（例えば、ソレノイド駆動信号を大入賞口扉用のソレノイド82に伝送することを停止してソレノイド82をオフとする処理）や、大入賞口の閉鎖期間（ラウンド遊技のインターバル期間であり、予め設定されている期間）に対応するタイマ値を遊技制御プロセスタイマに設定する処理や、ラウンド数カウンタのカウント値を1減じる処理などが実行される。大入賞口を閉鎖状態に戻したときには、特図プロセスフラグの値が“6”に更新され、大当り開放中処理を終了する。

【0230】

50

1 減算したあとのタイマ値が 0 になってもなく、検出された遊技球の個数も所定個数に達していない場合には、大入賞口の開放状態に維持する処理（例えば、ソレノイド駆動信号の供給を継続する処理）などを行って、大当り開放中処理を終了する。

【 0 2 3 1 】

タイマ割り込みの発生毎にステップ S 1 1 5 が繰り返し行われることによって、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングまで大入賞口の開放状態が維持され、最後に大入賞口が閉鎖される。

【 0 2 3 2 】

ステップ S 1 1 6 の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が “ 6 ” のときに実行される。

【 0 2 3 3 】

この大当り開放後処理では、ラウンド数カウンタのカウント値が「 0 」になったか否かを判定する処理や、「 0 」になっていない場合に遊技制御プロセスタイマのタイマ値を 1 減じる処理などが行われる。

【 0 2 3 4 】

ラウンド数カウンタのカウント値が「 0 」であると判定された場合には、ラウンド遊技が上限回数に達したことになるので、遊技制御プロセスタイマにエンディング待ち時間（大当り遊技状態におけるエンディングの開始から終了するまでの待ち時間であり、予め定められた時間である。）に対応したタイマ値を遊技制御プロセスタイマに設定する。また、当り終了指定コマンドを送信する設定を行い、特図プロセスフラグを “ 7 ” に更新する処理なども行う。

【 0 2 3 5 】

遊技制御プロセスタイマのタイマ値を 1 減じる処理を行った場合には、1 減じたあとのタイマ値が 0 であるかを判定し、0 でない場合には、ラウンド遊技の開始タイミングでないので、閉鎖状態が維持され、大当り開放後処理は終了する。0 である場合には、ラウンド遊技の開始タイミングになったので、大入賞口を開放状態とする処理、大入賞口を開放状態とする期間の上限（ここでは、29 秒）に対応するタイマ値を遊技制御プロセスタイマに設定する処理などが実行される。大入賞口を開放状態とする処理などが実行されたときには、特図プロセスフラグの値が “ 5 ” に更新される。

【 0 2 3 6 】

ステップ S 1 1 4 で大入賞口が開放されてからタイマ割り込みの発生ごとに S 1 1 5、S 1 1 6 が繰り返し実行されることによって、各ラウンド遊技が実現される。

【 0 2 3 7 】

ステップ S 1 1 7 の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が “ 7 ” のときに実行される。大当り終了処理では、遊技制御プロセスタイマのタイマ値を 1 減じる処理などが行われる。

【 0 2 3 8 】

1 減じたタイマ値が 0 でなっていない場合には、エンディングが終了していないので、そのまま大当り終了処理を終了する。

【 0 2 3 9 】

1 減じたタイマ値が 0 になった場合には、エンディングが終了するので、大当り種別バッファに格納された大当り種別（大当り種別バッファ設定値）に応じて、時短フラグ、時短回数カウンタ、確変フラグなどの状態を設定する。

【 0 2 4 0 】

例えば、CPU 103 は、大当り種別バッファ設定値に基づいて、今回の「大当り」の大当り種別を特定し、特定した大当り種別が「確変」であれば、確変フラグ及び時短フラグをオン状態とし、時短回数カウンタにカウント初期値として「100」を設定する。これによって、大当り種別が「確変」のときの大当り遊技状態のあとの遊技状態は、高確高ベース状態となる。特定した大当り種別が「非確変」であれば、確変フラグはオフのまま時短フラグをオン状態とし、時短回数カウンタにカウント初期値として「100」を設

10

20

30

40

50

定する。これによって、大当たり種別が「非確変」のときの大当たり遊技状態のあとの遊技状態は、低確高ベース状態となる。

【0241】

時短フラグ、時短回数カウンタ、確変フラグなどの状態を設定した後は、特図プロセスフラグの値を“0”に更新する。

【0242】

なお、上記一連の処理において、特図プロセスフラグの値を“0”に更新するときは、1回の可変表示等が終了したことになるので、遊技制御プロセスタイマや、大当たり種別バッファ設定値、各種フラグの状態などの各種データ（次の可変表示に持ち越したくないもの）を適宜リセットするとよい。

【0243】

次に、演出制御基板12における主な動作を説明する。

【0244】

演出制御基板12では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用CPU120が起動して、例えば、所定の演出制御メイン処理を実行する。演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、所定の初期化処理を実行して、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたCTC（カウンタ/タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。

【0245】

その後、演出制御用CPU120は、RAM122の所定領域に設けられたタイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う。タイマ割込みフラグは、演出制御メイン処理とは別に実行されるタイマ割込み処理にて、例えばCTCのレジスタ設定などに基づき、所定時間（例えば、画像表示装置5の画像の表示周期に対応した33ms）が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば、待機する。このため、後述のコマンド解析処理や演出制御プロセス処理などは、タイマ割り込みが発生するごと（33msごと）に実行されることになる。

【0246】

また、演出制御基板12の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板11から演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板11からの演出制御INT信号がオン状態となることにより発生する割込みである。

【0247】

演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用CPU120は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならないCPUを用いている場合には、割込み禁止命令（DI命令）を発行することが望ましい。

【0248】

演出制御用CPU120は、演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I/O125に含まれる入力ポートのうちで、中継基板15を介して主基板11から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドとなる制御信号を取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えばRAM122に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。

【0249】

その後、演出制御用CPU120は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

【0250】

タイマ割込みフラグがオンである場合には、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに、コマンド解析処理を実行する。コマンド解析処理では、例えば主基板11の遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている演出制御コマンドを読み出して解析し、解析結果に対応した設定や

10

20

30

40

50

制御などを行う。

【0251】

コマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する。演出制御プロセス処理では、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板 11 から送信された演出制御コマンド（上記コマンド解析処理で解析されたコマンド）等に応じた判定や決定、設定などが行われる。演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理を実行する。演出用乱数更新処理では、演出制御に用いる各種の乱数値として、RAM 122 のランダムカウンタによってカウントされる演出用乱数を示す数値データを、ソフトウェアにより更新する。その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定が再度実行される。

10

【0252】

次に、コマンド解析処理について説明する。コマンド解析処理では、演出制御コマンド受信用バッファに格納されている受信コマンド（演出制御基板 12 が受信した演出制御コマンド）を解析し（例えば、MODE データを確認する）、当該受信コマンドがどの演出制御コマンドであるかを特定し、特定した演出制御コマンドに応じた処理を行う。なお、演出制御コマンド受信用バッファに複数の受信コマンドが格納されているときには、各受信コマンドについて受信順に解析などを行う。

【0253】

図 15 に、解析によって特定された演出制御コマンド（演出制御コマンド名）と、その演出制御コマンドに対応する処理内容と、の関係を示す。なお、図 15 における各コマンド受信フラグ、各コマンド格納領域、コマンドバッファは、RAM 122 の所定領域に設けられる。また、各コマンド受信フラグについて「セット」とは、当該フラグをオン状態にすることである。なお、各コマンド受信フラグの状態や各コマンド格納領域に格納されたコマンドは、適宜のタイミングでリセットや消去されるようにすればよい（フラグの状態やコマンドを確認する必要があるタイミングでリセット又は消去されればよい。）。

20

【0254】

また、図 15 に示すように、コマンド解析処理では、遊技状態指定コマンドの受信時には、当該遊技状態指定コマンドが指定する遊技状態に応じて、高確フラグ（高確時にオンとなるフラグであり、RAM 122 の所定領域に設けられる。）の状態や高ベースフラグ（高ベース時にオンとなるフラグであり、RAM 122 の所定領域に設けられる。）の状態を切り替える。遊技状態指定コマンドが確変状態を指定している場合には、高確フラグをオン状態とする（すでにオン状態であれば、その状態を維持する）。遊技状態指定コマンドが時短状態を指定している場合には、高ベースフラグをオン状態とする（すでにオン状態であれば、その状態を維持する）。

30

【0255】

図 16（A）に示すように、第 1 始動入賞時コマンドバッファには、バッファ番号となる保留表示番号（第 1 保留表示番号）が設定されている。第 1 始動入賞指定コマンド、第 1 特図保留記憶数加算指定コマンド、及び、入賞時判定結果指定コマンドからなる 1 セットのコマンド（第 1 始動入賞時に主基板 11 から送信させてくる第 1 始動入賞時コマンド）は、第 1 保留表示番号「1」～「4」に対応する格納領域における空き領域の先頭から順番に格納される。

40

【0256】

図 16（B）に示すように、第 2 始動入賞時コマンドバッファには、バッファ番号となる保留表示番号（第 2 保留表示番号）が設定されている。第 2 始動入賞指定コマンド、第 2 特図保留記憶数加算指定コマンド、及び、入賞時判定結果指定コマンドからなる 1 セットのコマンド（第 2 始動入賞時に主基板 11 から送信させてくる第 2 始動入賞時コマンド）は、第 2 保留表示番号「1」～「4」に対応する格納領域における空き領域の先頭から順番に格納される。

【0257】

なお、入賞時判定結果指定コマンドは、第 1 始動入賞指定コマンド及び第 1 特図保留記

50

憶数加算指定コマンドとともに送信されてきたときには第1始動入賞時コマンドバッファに格納され、第2始動入賞指定コマンド及び第2特図保留記憶数加算指定コマンドとともに送信されてきたときには第2始動入賞時コマンドバッファに格納される。例えば、入賞時判定結果指定コマンドは、始動入賞時指定コマンド及び特図保留記憶数加算指定コマンドが格納されているが入賞時判定結果指定コマンドは格納されていない保留表示番号に対応する格納領域に格納されればよい。または、新たに格納した始動入賞指定コマンドの格納場所（保留表示番号）を特定可能な情報をRAM122に格納しておき、入賞時判定結果指定コマンドの解析時には、当該情報が特定する保留表示番号に対応させて当該入賞時判定結果指定コマンドを格納するようにしてもよい。また、第1始動入賞発生時の入賞時判定結果指定コマンドとして第1入賞時判定結果指定コマンドを用意し、第2始動入賞発生時の入賞時判定結果指定コマンドとして第2入賞時判定結果指定コマンドを用意し、第1入賞時判定結果指定コマンドは第1始動入賞時コマンドバッファに格納し、第2入賞時判定結果指定コマンドは第2始動入賞時コマンドバッファに格納するようにしてもよい。

【0258】

なお、第1始動入賞時コマンドバッファに入賞時判定結果指定コマンドを格納したときには、第1入賞時判定結果指定コマンド受信フラグをセットする（オンにする）。第2始動入賞時コマンドバッファに入賞時判定結果指定コマンドを格納したときには、第2入賞時判定結果指定コマンド受信フラグをセットする（オンにする）。1セットの始動入賞時コマンドのうち、入賞時判定結果指定コマンドは最後に送信されてくるので、当該フラグの状態によって、一セットの始動入賞時コマンドの受信及び当該コマンドがどちらの始動入賞時コマンドバッファに格納されたかを把握できる。

【0259】

第1始動入賞時コマンドは、第1特図ゲームの保留の発生に対応して主基板11から送信されるので、当該第1特図ゲームの保留の発生時（第1始動入賞発生時）には、第1始動入賞時コマンドバッファに格納される1セットの受信コマンド（第1始動入賞時コマンド）が1つ増えることになる。第2始動入賞時コマンドは、第2特図ゲームの保留の発生に対応して主基板11から送信されるので、当該第2特図ゲームの保留の発生に対応して、第2始動入賞時コマンドバッファに格納される1セットの受信コマンド（第2始動入賞時コマンド）が1つ増えることになる。

【0260】

また、詳しくは後述するが、第1特図ゲームの実行時には、第1保留表示番号「2」～「4」に対応して記憶されている第1始動入賞時コマンドがそれぞれ上位の番号の第1保留表示番号「1」～「3」にシフトする（後述のステップS321参照）。同様にして、第2特図ゲームの実行時には、第2保留表示番号「2」～「4」に対応して記憶されている第2始動入賞時コマンドがそれぞれ上位の番号の第2保留表示番号「1」～「3」にシフトする（後述のステップS321参照）。

【0261】

上記のようなことにより、第1始動入賞時コマンドバッファの保留表示番号と第1特図保留記憶部の保留番号とで同じ番号に対応して記憶される、第1始動入賞時コマンドと保留データ（及び当該保留データに対応する第1特図ゲーム）とが対応することになり、第1始動入賞時コマンドバッファに格納される第1始動入賞時コマンドの数は、第1特図ゲームの第1特図保留記憶数と同じになる。また、第2始動入賞時コマンドバッファの保留表示番号と第2特図保留記憶部の保留番号とで同じ番号に対応して記憶される、第2始動入賞時コマンドと保留データ（及び当該保留データに対応する第2特図ゲーム）とが対応することになり、第2始動入賞時コマンドバッファに格納される第2始動入賞時コマンドの数は、第2特図ゲームの第2特図保留記憶数と同じになる。

【0262】

さらに、第1始動入賞時コマンドバッファ及び第2始動入賞時コマンドバッファにおける各保留表示番号は、保留表示画像の各表示位置にも対応する。具体的には、第1始動入賞時コマンドバッファの各保留表示番号は、表示エリア5Hの領域5Haに設けられてい

10

20

30

40

50

る第1保留表示画像の各表示位置に対応し、保留表示番号「1」は領域5H aにおける最も左の表示位置に対応し、保留表示番号「2」は領域5H aにおける左から2番目の表示位置に対応し、保留表示番号「3」は領域5H aにおける左から3番目の表示位置に対応し、保留表示番号「4」は領域5H aにおける左から4番目（最も右）の表示位置に対応する。具体的には、第2始動入賞時コマンドバッファの各保留表示番号は、表示エリア5Hの領域5H bに設けられている第2保留表示画像の各表示位置に対応し、保留表示番号「1」は領域5H bにおける最も左の表示位置に対応し、保留表示番号「2」は領域5H bにおける左から2番目の表示位置に対応し、保留表示番号「3」は領域5H bにおける左から3番目の表示位置に対応し、保留表示番号「4」は領域5H bにおける左から4番目（最も右）の表示位置に対応する。

10

【0263】

さらに、第1始動入賞時コマンドバッファ、第2始動入賞時コマンドバッファそれぞれには、各保留表示番号に対応して、第1保留変化演出を実行することを示す情報である第1保留変化演出情報を格納する格納領域と、先読みチャンス目を実行することを示す情報である先読みチャンス目情報を格納する格納領域とが設けられている。

【0264】

第1保留変化演出情報は、ここでは、当該情報に対応する保留表示番号に対応する特図ゲームをターゲットとする第1保留変化演出を実行することを示し、かつ、第1保留変化演出の種類（詳しくは後述する。）を示す情報である。

【0265】

20

先読みチャンス目情報は、ここでは、当該情報に対応する保留表示番号に対応する特図ゲームをターゲットとする先読みチャンス目を実行することを示し、かつ、先読みチャンス目の種類（詳しくは後述する。）を示す情報である。

【0266】

詳しくは後述するが、可変表示の実行時に第1保留変化演出情報や先読みチャンス目情報がチェックされて、当該可変表示における第1保留変化演出や先読みチャンス目の実行の有無やその実行する演出の種類が特定される。

【0267】

なお、図16の始動入賞時コマンドバッファにおいて、「0000(H)」は、コマンドが格納されていないことを示し、第1保留変化演出情報の欄の「-」は、第1保留変化演出情報が格納されていないこと（当該情報に対応する保留表示番号に対応した特図ゲームをターゲットとする第1保留変化演出が実行されないこと）を示す。先読みチャンス目情報の欄の「-」は、先読みチャンス目情報が格納されていないこと（当該情報に対応する保留表示番号に対応した特図ゲームをターゲットとする先読みチャンス目が実行されないこと）を示す。

30

【0268】

また、コマンド解析処理にて解析されたコマンドが第1特図保留記憶数加算指定コマンドであったときには、表示制御部123のVDP等に対して所定の表示制御指令を伝送させることなどによって、表示エリア5Hの領域5H aに第1保留表示画像を新たに表示させる処理を行う。コマンド解析処理にて解析されたコマンドが第2特図保留記憶数加算指定コマンドであったときには、表示制御部123のVDP等に対して所定の表示制御指令を伝送させることなどによって、表示エリア5Hの領域5H bに第2保留表示画像を新たに表示させる処理を行う。このようなことによって、第1始動入賞の発生に基づいて第1特図ゲームが新たに保留されたことに対応して、第1保留表示画像が1つ増やされる。また、第2始動入賞の発生に基づいて第2特図ゲームが新たに保留されたことに対応して、第2保留表示画像が1つ増やされる。なお、当該保留表示画像の更新は、後述の先読み予告設定処理にて行うようにしてもよい。

40

【0269】

次に演出制御プロセス処理を説明する。図17は、演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。図17に示す演出制御プロセス処理では、演出制御用CPU12

50

0 は、まず、先読み予告設定処理（ステップ S 1 6 1）を実行したあと、R A M 1 2 2 の所定領域に設けられた演出プロセスフラグの値（最初は、“0”である。）に応じて、以下のようなステップ S 1 7 0 ~ S 1 7 5 の処理のいずれかを選択して実行する。

【0 2 7 0】

まず、先読み予告設定処理を説明する。図 1 8 は、先読み予告設定処理の一例を示すフローチャートである。

【0 2 7 1】

先読み予告設定処理では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、今回新たに始動入賞時コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ S 6 7 1）。例えば、第 1 入賞時判定結果指定コマンド受信フラグ又は第 2 入賞時判定結果指定コマンド受信フラグがオン状態とな

10

【0 2 7 2】

なお、第 1 入賞時判定結果指定コマンド受信フラグと第 2 入賞時判定結果指定コマンド受信フラグとのいずれもがオン状態となっているときには、ここでは、第 2 始動入賞時コマンドバッファに格納された新たな始動入賞時コマンドについて、つまり、第 2 始動入賞時コマンドの新たな受信がありと判定して以下の処理を行う。

【0 2 7 3】

なお、複数セットの始動入賞時コマンドが始動入賞時コマンドバッファに格納されたときに各セットの始動入賞時コマンドについて以下の処理を行うようにしてもよい。例えば、今回の新たな受信コマンドが第 1 始動入賞時コマンドバッファ及び第 2 始動入賞時コマンドバッファに格納された始動入賞時コマンドのうちのどれであるか、当該始動入賞時コマンドの受信順などを特定できる情報をコマンド解析処理のときに R A M 1 2 2 に保持しておき、当該先読み予告設定処理では、各セットの始動入賞時コマンド（各保留）について、所定順序（第 2 特図ゲームが優先かつ保留表示番号順、又は、始動入賞時コマンドの受信順など）に従って以下の処理を行うようにしてもよい。

20

【0 2 7 4】

第 1 入賞時判定結果指定コマンド受信フラグと第 2 入賞時判定結果指定コマンド受信フラグとの両者がオフであるなどして、新たな始動入賞時コマンドの受信が無い場合（ステップ S 6 7 1；N o）、先読み予告を実行することはないので、先読み予告設定処理を終了する。

30

【0 2 7 5】

新たな始動入賞時コマンドの受信が有る場合（ステップ S 6 7 1；Y e s）、当該新たに受信した始動入賞時コマンドに対応する保留表示番号が「1」であるかを判定し（ステップ S 6 7 2）、当該新たに受信した始動入賞時コマンドに対応する保留表示番号が「1」でない場合（「2」～「4」の場合）には（ステップ S 6 7 2；N o）、先読み予告の実行禁止条件が成立しているかを判定する（ステップ S 6 7 3）。当該実行禁止条件は、先読み予告の実行を禁止するときの条件であり、ここでは、当該新たに受信した始動入賞時コマンドに含まれる入賞時判定結果指定コマンドが「判定無し」を判定結果として指定

40

【0 2 7 6】

先読み予告の実行禁止条件が成立していない場合（ステップ S 6 7 3；N o）、第 1 保留変化演出が実行予定であるかを判定する（ステップ S 6 7 4 A）。例えば、第 1 始動入賞時コマンドバッファ及び第 2 始動入賞時コマンドバッファの記憶内容をチェックし、各

50

コマンドバッファのいずれかに第1保留変化演出情報が格納されている場合に第1保留変化演出が実行予定であると判定する(ステップS674A; Yes)。

【0277】

第1始動入賞時コマンドバッファ及び第2始動入賞時コマンドバッファのいずれにも第1保留変化演出情報が格納されておらず、第1保留変化演出を実行予定でない場合(ステップS674A; No)、先読みチャンス目が実行予定であるかを判定する(ステップS674B)。例えば、第1始動入賞時コマンドバッファ及び第2始動入賞時コマンドバッファの記憶内容をチェックし、各コマンドバッファのいずれかに先読みチャンス目情報が格納されている場合に先読みチャンス目が実行予定であると判定する(ステップS674B; Yes)。

10

【0278】

第1始動入賞時コマンドバッファ及び第2始動入賞時コマンドバッファのいずれにも先読みチャンス目情報が格納されておらず、先読みチャンス目を実行予定でない場合(ステップS674B; No)、先読みチャンス目の実行の有無などを決定する(ステップS675)。

【0279】

ステップS675において、演出制御用CPU120は、まず、乱数回路124または演出用ランダムカウンタ等により更新される先読みチャンス目の実行有無の決定用の乱数値SR1を示す数値データを抽出する。続いて、当該乱数値SR1に基づいて、ROM121に予め記憶されて用意された先読みチャンス目実行決定テーブルを参照して先読みチャンス目の実行の有無などを決定する。

20

【0280】

先読みチャンス目実行決定テーブルでは、例えば、乱数値SR1と比較される数値(決定値)が、入賞時判定結果指定コマンドが指定する入賞時判定結果に応じて異なる範囲(図19の決定割合を実現するような数値範囲)で、決定結果となる「実行無し」、「先読みチャンス目A」、「先読みチャンス目B」に割り当てられていればよい。

【0281】

この実施の形態では、2種類の先読みチャンス目が用意されており、一方が「先読みチャンス目A」で、他方が「先読みチャンス目B」である。「先読みチャンス目A」と「先読みチャンス目B」とでは、ターゲットの大当たり期待度が異なり、かつ、停止するチャンス目が異なる(図19のように、先読みチャンス目Aでは偶数の所定チャンス目が停止し、先読みチャンス目Bでは奇数の所定チャンス目が停止する)。なお、チャンス目停止時において、飾り図柄を発光させるようにしてもよく、この場合には、「先読みチャンス目A」と「先読みチャンス目B」とで異なる発光色とすることで、両者を区別するようにしてもよい。

30

【0282】

演出制御用CPU120は、先読みチャンス目実行決定テーブルにおいて、今回抽出した乱数値SR1に合致する決定値に入賞時判定結果に応じて割り当てられた決定結果が「実行無し」であれば先読みチャンス目を実行しないと決定し、「先読みチャンス目A」であれば先読みチャンス目Aを実行すると決定し、「先読みチャンス目B」であれば先読みチャンス目Bを実行すると決定する(決定結果はRAM122の所定領域に格納しておけばよい。他の決定についても同様)。

40

【0283】

図19の決定割合から分かるように、入賞時判定結果が「大当たり」のときには、「先読みチャンス目B」、「先読みチャンス目A」、「実行無し」の順で決定されやすくなっており、「ハズレ」のときはその逆になっている。このため、大当たり期待度は、「先読みチャンス目B」が実行されたときが最も高く、先読みチャンス目を実行しないときが最も低くなっている。このように、先読みチャンス目は、ターゲットの大当たり期待度が高いことを予告し、かつ、先読みチャンス目Bの方が先読みチャンス目Aよりも大当たり期待度が高いことを予告する。

50

【0284】

ステップS675のあと、第1保留変化演出の実行の有無などを決定する（ステップS676）。ステップS676において、演出制御用CPU120は、まず、乱数回路124または演出用ランダムカウンタ等により更新される第1保留変化演出の実行有無の決定用の乱数値SR2を示す数値データを抽出する。続いて、当該乱数値SR2に基づいて、ROM121に予め記憶されて用意された第1保留変化演出実行決定テーブルを参照して第1保留変化演出の実行の有無などを決定する。

【0285】

第1保留変化演出実行決定テーブルでは、例えば、乱数値SR2と比較される数値（決定値）が、入賞時判定結果指定コマンドが指定する入賞時判定結果に応じて異なる範囲（図20の決定割合を実現するような数値範囲）で、決定結果となる「実行無し」、「保留青」、「保留赤」に割り当てられていればよい。

10

【0286】

この実施の形態では、2種類の第1保留変化演出が用意されており、一方が保留記憶画像の色を白色（通常時の色）から青色に変化させる演出（「保留青」の演出であり、以下、第1保留変化演出（青）ともいう。）で、他方が保留記憶画像の色を白色から赤色に変化させる演出（「保留赤」の演出であり、以下、第1保留変化演出（赤）ともいう。）である。なお、特殊図柄は両者で共通である。

【0287】

演出制御用CPU120は、第1保留変化演出実行決定テーブルにおいて、今回抽出した乱数値SR2に合致する決定値に入賞時判定結果に応じて割り当てられた決定結果が「実行無し」であれば第1保留変化演出を実行しないと決定し、「保留青」であれば第1保留変化演出（青）を実行すると決定し、「保留赤」であれば第1保留変化演出（赤）を実行すると決定する。

20

【0288】

図20の決定割合から分かるように、入賞時判定結果が「大当り」のときには、「保留赤」、「保留青」、「実行無し」の順で決定されやすくなっており、「ハズレ」のときはその逆になっている。このため、大当り期待度は、「第1保留変化演出（赤）」が実行されたとき（つまり、保留表示画像が赤色になったとき）が最も高く、「第1保留変化演出（青）」が実行されたとき（つまり、保留表示画像が青色になったとき）が次に高く、第1保留変化演出を実行しないときが最も低くなっている。このように、第1保留変化演出は、保留表示画像の表示色を変化させることで、ターゲット（保留表示画像に対応する可変表示）の大当り期待度が高いことを予告し、かつ、保留表示画像が赤色に変化したときの方が、保留表示画像が青色に変化したときよりも大当り期待度が高いことを予告する。

30

【0289】

ステップS676のあと、演出制御用CPU120は、ステップS675及びS676により、先読みチャンス目B及び第1保留変化演出を実行すると決定したか否かを判定し（ステップS677）、両者を実行すると決定している場合に（ステップS677；Yes）、第1保留変化演出のキャンセルの有無を決定する（ステップS678）。

40

【0290】

ステップS678において、演出制御用CPU120は、まず、乱数回路124または演出用ランダムカウンタ等により更新される第1保留変化演出のキャンセル有無の決定用の乱数値SR3を示す数値データを抽出する。続いて、当該乱数値SR3に基づいて、ROM121に予め記憶されて用意されたキャンセル有無決定テーブルを参照して第1保留変化演出のキャンセルの有無を決定する。

【0291】

キャンセル有無決定テーブルでは、例えば、乱数値SR3と比較される数値（決定値）が図21の決定割合を実現するような数値範囲で決定結果となる「実行キャンセル」、「キャンセル無し」に割り当てられていればよい。

50

【 0 2 9 2 】

演出制御用CPU120は、キャンセル有無決定テーブルにおいて、今回抽出した乱数値SR3に合致する決定値に割り当てられた決定結果が「実行キャンセル」であれば第1保留変化演出の実行をキャンセルすると決定し、「キャンセル無し」であれば第1保留変化演出の実行をキャンセルしないと決定する。

【 0 2 9 3 】

図21に示すように、第1保留変化演出と先読みチャンス目とを実行すると決定した場合には、高い割合で第1保留変化演出の実行をキャンセルする。

【 0 2 9 4 】

先読みチャンス目B及び第1保留変化演出のいずれかを実行すると決定していない場合（ステップS677；No）、ステップS678のあとは、上記の決定結果を、第1始動入賞時コマンドバッファ又は第2始動入賞時コマンドバッファに、今回の新たな始動入賞時コマンドの保留表示番号に対応させて記録する（ステップS679）。

10

【 0 2 9 5 】

例えば、先読みチャンス目Aを実行すると決定している場合には、先読みチャンス目Aを実行することを示す情報（例えば、「先読みチャンス目A」）を先読みチャンス目情報として記録する。例えば、先読みチャンス目Bを実行すると決定している場合には、先読みチャンス目Bを実行することを示す情報（例えば、「先読みチャンス目B」）を先読みチャンス目情報として記録する。

【 0 2 9 6 】

20

なお、先読みチャンス目を実行しないと決定したときには、先読みチャンス目情報を記録しないことになるが、先読みチャンス目を実行しない旨の情報（先読みチャンス目情報が格納されていないことを示す情報でもある。）を、先読みチャンス目情報の格納領域に格納するようにしてもよい。

【 0 2 9 7 】

例えば、第1保留変化演出（青）を実行すると決定している場合には、第1保留変化演出（青）を実行することを示す情報（例えば、「保留 青」）を第1保留変化演出情報として記録する。例えば、第1保留変化演出（赤）を実行すると決定している場合には、第1保留変化演出（赤）を実行することを示す情報（例えば、「保留 赤」）を第1保留変化演出情報として記録する。但し、第1保留変化演出の実行がステップS678でキャンセルされているときには第1保留変化演出情報は記録されない。

30

【 0 2 9 8 】

なお、第1保留変化演出を実行しないと決定したときや前記のキャンセルがあったときには、第1保留変化演出情報を記録しないことになるが、第1保留変化演出を実行しない旨の情報（第1保留変化演出情報が格納されていないことを示す情報でもある。）を、第1保留変化演出情報の格納領域に格納するようにしてもよい。

【 0 2 9 9 】

先読みチャンス目が実行予定である場合（ステップS674B；Yes）、第2保留変化演出の実行の有無などを決定する（ステップS681）。

【 0 3 0 0 】

40

ステップS681において、演出制御用CPU120は、まず、乱数回路124または演出用ランダムカウンタ等により更新される第2保留変化演出の実行有無の決定用の乱数値SR4を示す数値データを抽出する。続いて、当該乱数値SR4に基づいて、ROM121に予め記憶されて用意された第2保留変化演出実行決定テーブルを参照して第2保留変化演出の実行の有無などを決定する。

【 0 3 0 1 】

第2保留変化演出実行決定テーブルでは、例えば、乱数値SR4と比較される数値（決定値）が、入賞時判定結果指定コマンドが指定する入賞時判定結果に応じて異なる範囲で、決定結果となる「実行無し」、「保留 青」、「保留 赤」に割り当てられていればよい。

50

【0302】

この実施の形態では、2種類の第2保留変化演出が用意されており、一方が保留記憶画像の色を白色から青色に変化させる演出（「保留 青」の演出であり、以下、第2保留変化演出（青）ともいう。）で、他方が保留記憶画像の色を白色から赤色に変化させる演出（「保留 赤」の演出であり、以下、第2保留変化演出（赤）ともいう。）である。

【0303】

演出制御用CPU120は、第2保留変化演出実行決定テーブルにおいて、今回抽出した乱数値SR4に合致する決定値に入賞時判定結果に応じて割り当てられた決定結果が「実行無し」であれば第2保留変化演出を実行しないと決定し、「保留 青」であれば第2保留変化演出（青）を実行すると決定し、「保留 赤」であれば第2保留変化演出（赤）を実行すると決定する。

10

【0304】

図20の決定割合から分かるように、入賞時判定結果が「大当たり」のときには、「保留 赤」、「保留 青」、「実行無し」の順で決定されやすくなっており、「ハズレ」のときはその逆になっている。このため、大当たり期待度は、「第2保留変化演出（赤）」が実行されたとき（つまり、保留表示画像が赤色になったとき）が最も高く、「第2保留変化演出（青）」が実行されたとき（つまり、保留表示画像が赤色になったとき）が次に高く、第2保留変化演出を実行しないときが最も低くなっている。このように、第2保留変化演出は、保留表示画像の表示色を変化させることで、ターゲット（保留表示画像に対応する可変表示）の大当たり期待度が高いことを予告し、かつ、保留表示画像が赤色に変化したときの方が、保留表示画像が青色に変化したときよりも大当たり期待度が高いことを予告する。

20

【0305】

ステップS681のあとは、第2保留変化演出の実行を決定したかを判定し（ステップS682）、第2保留変化演出を実行すると決定している場合には（ステップS682；Yes）、決定した種類の第2保留変化演出を実行する（ステップS683）。例えば、表示制御部123のVDP等に対して所定の表示制御指令を伝送させることなどによって、ターゲットの保留表示画像（今回の新たに受信した始動入賞時コマンドに対応する保留表示番号に対応した保留表示画像）の色を変化させることで、第2保留変化演出を実行する。第2保留変化演出（青）を実行する場合にはターゲットの保留表示画像を青に変化させ、第2保留変化演出（赤）を実行する場合にはターゲットの保留表示画像を赤に変化させる。

30

【0306】

このように第2保留変化演出は、保留表示画像の表示後すぐに実行される（見た目上は、第2保留変化演出実行後の色で保留表示画像の表示が開始されたように見える）。一方で、第1保留変化演出は、保留表示画像を表示後すぐには実行されず、そのあとに開始される可変表示で実行される（詳しくは後述する）。第1保留変化演出で保留表示画像の色を変化させたあとの色と、第2保留変化演出で保留表示画像の色を変化させたあとの色とは、共通であり、各色の大当たり期待度も同様であり、第1保留変化演出と第2保留変化演出とは、特殊図柄の表示の有無や実行タイミングが異なり、保留表示画像を変化させる点で共通する。

40

【0307】

ステップS679のあと、ステップS683のあと、保留表示番号が「1」のとき（ステップ672；Yes）、先読み予告の実行禁止条件が成立したとき（ステップ673；Yes）、第1保留変化演出の実行予定があるとき（ステップS674A；Yes）、新たな始動入賞時コマンドの受信が無いとき（ステップS671；No）、第2保留変化演出を実行しないと決定したとき（ステップS682；No）には、先読み予告設定処理を終了する。

【0308】

図19及び図20に示すように、先読みチャンス目B＞第1保留変化演出（赤）及び第

50

2 保留変化演出（赤）＞第 1 保留変化演出（青）及び第 2 保留変化演出（青）＞先読みチャンス目 A の順で大当たり期待度が高くなっている。また、先読みチャンス目 B と第 1 保留変化演出とを実行されると決定した場合には、図 2 1 に示すように、第 1 保留変化演出の実行がキャンセルされる可能性が高い。このため、先読みチャンス目 B と第 1 保留変化演出とは、同じターゲットについて実行されにくくなっている。なお、第 1 保留変化演出は、後述のように、次に開始される可変表示で実行される。また、先読みチャンス目は、後述のように、次の開始される可変表示からターゲット前に実行される可変表示までの各可変表示で実行されることになる。なお、第 1 保留変化演出と大当たり期待度の低い先読みチャンス目 A とを実行すると決定したときには、次に開始される可変表示（最初の可変表示）において、先読みチャンス目のチャンス目に特殊図柄が差し替えられて表示され（特殊図柄以外は、先読みチャンス目の種類に応じたチャンス目を構成する飾り図柄が導出表示される。）、ターゲットの保留表示画像の色を変化させることが行われ、第 1 保留変化演出が優先して実行される。

10

【0309】

次にステップ S 1 7 0 ～ S 1 7 5 の処理を説明する。

【0310】

ステップ S 1 7 0 の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“0”のときに実行される処理である。

【0311】

この可変表示開始待ち処理では、演出制御用 CPU 1 2 0 は、主基板 1 1 からの変動開始指定コマンドを受信したか否かを判定する。なお、当該判定は、例えば、コマンド解析処理にて制御される第 1 又は第 2 変動開始指定コマンド受信フラグがオン状態になっているか否かによって判定すればよい（オンのときに受信）。なお、他のコマンドについて受信の有無を確認する場合についても例えば同様であり、確認対象のコマンドに対応する受信フラグの状態に基づいて当該コマンドの受信の有無の確認を行えばよい。

20

【0312】

変動開始指定コマンドを受信している場合、特図ゲームの開始に同期して飾り図柄の可変表示を開始するため、演出プロセスフラグの値を“1”に更新してから、可変表示開始待ち処理は終了する。変動開始指定コマンドを受信していない場合、可変表示開始待ち処理はそのまま終了する。

30

【0313】

なお、可変表示開始待ち処理では、変動開始指定コマンドの代わりに変動パターン指定コマンドを受信している場合に演出プロセスフラグの値を“1”に更新してもよい。この場合、変動パターン指定コマンドは、今回実行される可変表示が第 1 特図についてのものか第 2 特図ゲームについてのものかを特定する情報も指定するものとする。また、変動パターン指定コマンド受信フラグを設け、変動パターン指定コマンドを受信しているときにはコマンド解析処理にて当該フラグをセットし、可変表示開始待ち処理では、当該フラグの状態に基づいて変動パターン指定コマンドの受信の有無を判定するようにしてもよい。

【0314】

ステップ S 1 7 1 の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“1”のときに実行される処理である。図 2 2 は、可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

40

【0315】

可変表示開始設定処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、第 1 始動入賞時コマンドバッファ又は第 2 始動入賞時コマンドバッファの記憶内容をシフトさせるとともに、シフト後の記憶内容をチェックする（ステップ S 3 2 1）。記憶内容のシフトでは、第 1 変動開始指定コマンドを受信しているときには、第 1 始動入賞時コマンドバッファの第 1 保留表示番号「2」～「4」に対応して記憶されている第 1 始動入賞時コマンド、先読みチャンス目情報、第 1 保留変化演出情報をそれぞれ上位の番号の第 1 保留表示番号「1」～「3」にシフトさせる（シフト前の第 1 保留表示番号「1」に対応した記憶内容は削

50

除される)。第2変動開始指定コマンドを受信しているときには、第2始動入賞時コマンドバッファの第2保留表示番号「2」～「4」に対応して記憶されている第2始動入賞時コマンド、先読みチャンス目情報、第2保留変化演出情報をそれぞれ上位の番号の第2保留表示番号「1」～「3」にシフトさせる(シフト前の第2保留表示番号「1」に対応した記憶内容は削除される)。

【0316】

ステップS321のあと、シフト後の第1始動入賞時コマンドバッファ又は第2始動入賞時コマンドバッファに先読みチャンス目情報が格納されているかを判定する(ステップS323)。先読みチャンス目情報が格納されている場合(ステップS323; Yes)、今回の変動パターン(変動パターン指定コマンド格納領域に格納された変動パターン指定コマンドで指定される)と、今回の先読みチャンス目の種類(前記先読みチャンス目情報により示される)とに応じたチャンス目を最終停止図柄(確定飾り図柄)として決定する(ステップS324)。例えば、変動パターンがリーチ変動パターンである場合には、「4 2 4」(「先読みチャンス目A」の場合)又は「5 3 5」(「先読みチャンス目B」の場合)のリーチチャンス目を最終停止図柄として決定する。例えば、変動パターンが非リーチ変動パターンである場合には、「4 4 2」(「先読みチャンス目A」の場合)又は「5 5 3」(「先読みチャンス目B」の場合)の非リーチチャンス目を最終停止図柄として決定する。

【0317】

先読みチャンス目情報が格納されていない場合(ステップS323; No)、シフト後の第1始動入賞時コマンドバッファ又は第2始動入賞時コマンドバッファに第1保留変化演出情報が格納されているかを判定する(ステップS325)。第1保留変化演出情報が格納されている場合(ステップS325; Yes)、今回の変動パターンに応じた組合せであって、特殊図柄を含む飾り図柄の組合せを最終停止図柄(確定飾り図柄)として決定する(ステップS326)。例えば、変動パターンがリーチ変動パターンである場合には、「6 保 6」又は「7 保 7」を最終停止図柄として決定する(どちらにするかは、乱数値とテーブルとを用いてランダムに決定すればよい。)。例えば、変動パターンが非リーチ変動パターンである場合には、「6 保 4」又は「7 保 5」を最終停止図柄として決定する(どちらにするかは、乱数値とテーブルとを用いてランダムに決定すればよい。)。 「保」は、保留が変化すること示す、第1保留変化演出で使用される特殊図柄である。上記のように、ここでは、最終停止図柄を構成する飾り図柄のうち特殊図柄以外の図柄は、チャンス目を構成しないようになっている。つまり、チャンス目崩れが最終停止図柄に決定されることはない。なお、チャンス目崩れとは、最終停止図柄停止前(最後の飾り図柄の停止前)にチャンス目を期待させる組合せをいい、この実施の形態では、「左」「右」「中」の順に飾り図柄が停止するので、最終停止図柄のうちの「左」の飾り図柄(飾り図柄表示エリア5Lに表示される飾り図柄)と「右」の飾り図柄(飾り図柄表示エリア5Rに表示される飾り図柄)とが先読みチャンス目のチャンス目と一致する組合せをいう。

【0318】

第1保留変化演出情報が格納されていない場合(ステップS325; No)、今回の変動パターン及び今回の表示結果(表示結果指定コマンド格納領域に格納された表示結果指定コマンドによって指定される表示結果)に応じた飾り図柄の組合せを最終停止図柄(確定飾り図柄)として決定する(ステップS327)。例えば、今回の表示結果が「大当り」のときには、「4 4 4」、「5 5 5」、「6 6 6」、「7 7 7」のいずれかを最終停止図柄として決定する。今回の表示結果が「ハズレ」のときは、今回の変動パターンがリーチ変動パターンであれば、予め用意された複数のリーチハズレ組合せのうちのいずれかを最終停止図柄として決定し(どのリーチハズレ組合せにするかは、乱数値とテーブルとを用いてランダムに決定すればよい。)、今回の変動パターンが非リーチ変動パターンであれば、予め用意された複数の非リーチ組合せのうちのいずれかを最終停止図柄として決定する(どの非リーチ組合せにするかは、乱数値とテーブルとを用いてラ

10

20

30

40

50

ンダムに決定すればよい。)。ここで最終停止図柄として決定され得るリーチハズレ組合せと非リーチ組合せとしては、上記チャンス目崩れが含まれる(上記チャンス目そのものも除外される。)。これによって、「左」の停止図柄と「右」の停止図柄とが停止したときに、これら停止図柄がチャンス目の一部を構成していた場合に、チャンス目が成立する場合(ステップS324を実行した場合)と成立しない場合(ステップS327を実行した場合)とを存在させることができる(「左」と「右」で図柄が停止したタイミングでチャンス目が確定してしまうことを防止できる(特に非リーチの場合))。

【0319】

なお、最終停止図柄をランダムに決定するときには、偶数の飾り図柄が停止表示されるよりも、奇数の飾り図柄が停止するときの方が大当り期待度が高くなるような決定を行ってもよい。

【0320】

ステップS324のあとは、シフト後の第1始動入賞時コマンドバッファ又は第2始動入賞時コマンドバッファに第1保留変化演出情報が格納されているかを判定する(ステップS330)。

【0321】

第1保留変化演出情報が格納されている場合(ステップS330; Yes)、また、ステップS326のあとは、第1保留変化演出情報が示す種類の第1保留変化演出を実行することを決定する(ステップS331)。ステップS331では、ステップS324又はS326で決定した最終停止図柄のうち、「中」の停止図柄を特殊図柄に差し替えるときにも(ステップS326の処理によって、すでに特殊図柄になっているときには、差し替え不要である。)、第1保留変化演出情報が第1保留変化演出(青)を実行することを示す場合には、第1保留変化演出情報に対応する保留表示番号に対応した保留表示画像(ターゲットの保留表示画像)を青に変化させる第1保留変化演出を実行すると決定し、第1保留変化演出情報が第1保留変化演出(赤)を実行することを示す場合には、第1保留変化演出情報に対応する保留表示番号に対応した保留表示画像(ターゲットの保留表示画像)を赤に変化させる第1保留変化演出を実行すると決定する。その後、当該第1保留変化演出情報を削除する(ステップS332)。これによって、第1保留変化演出は、当該演出の実行決定後に最初に実行される可変表示のみで実行されることになる。

【0322】

ステップS332のあと、ステップS327のあと、第1保留変化演出情報が格納されていない場合(ステップS330; No)、今回の変動パターンや上記の決定結果などに応じた演出制御パターンを今回の飾り図柄の可変表示に使用する使用パターンとして設定する(ステップS333)。具体的には、今回の変動パターンが指定する態様かつ上記で決定した最終停止図柄(特殊図柄への差し替えがあったときには、差し替え後の最終停止図柄)を確定飾り図柄として導出表示させる態様で飾り図柄の可変表示を実行する演出制御パターンを今回の使用パターンとして設定する。また、上記第1保留変化演出を実行すると決定した場合には、決定した種類の第1保留変化演出を実行する演出制御パターンを今回の使用パターンとして設定する。

【0323】

ステップS333のあとには、演出制御用CPU120は、例えば今回の変動パターンに対応する特図変動時間に応じたタイマ値を、RAM122の所定領域に設けられた演出制御プロセスタイマに初期値として設定する(ステップS334)。

【0324】

そして、画像表示装置5における飾り図柄の変動を開始させるための設定(演出動作制御の開始設定)を行う(ステップS327)。このときには、例えばステップS333にて使用パターンとして設定された演出制御パターンに含まれる表示制御データに基づいて、表示制御部123のVDP等に対して所定の表示制御指令を伝送させることなどによって、画像表示装置5の表示領域に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて飾り図柄の変動を開始させる。

【0325】

その後、保留表示画像の表示の更新設定を行う（ステップS336）。例えば、第1特図保留記憶数減算指定コマンドを受信しているときには、表示制御部123のVDP等に対して所定の表示制御指令を伝送させることなどによって、表示エリア5Hの左の領域5Haの最も左の第1保留表示画像を消去し、他の第1保留表示画像それぞれを左隣の表示位置にシフトさせる（第1保留表示画像が一つのときは、当該第1保留表示画像の消去のみが行われる。）。例えば、第2特図保留記憶数減算指定コマンドを受信しているときには、表示制御部123のVDP等に対して所定の表示制御指令を伝送させることなどによって、表示エリア5Hの右の領域5Hbの最も左の第2保留表示画像を消去し、他の第2保留表示画像それぞれを左隣の表示位置にシフトさせる（第2保留表示画像が一つのときは、当該第2保留表示画像の消去のみが行われる。）。 10

【0326】

その後、演出プロセスフラグの値を“2”に更新してから（ステップS329）、可変表示開始設定処理を終了する。

【0327】

ステップS172の可変表示中処理は、演出プロセスフラグの値が“2”のときに実行される処理である。図23は、可変表示中処理の一例を示すフローチャートである。

【0328】

可変表示中処理において、演出制御用CPU120は、まず、例えば演出制御プロセスタイマのタイマ値に基づいて、今回の変動パターンに対応した可変表示時間（特図変動時間）が経過したか否かを判定する（ステップS551）。一例として、ステップS551の処理では、演出制御プロセスタイマのタイマ値を1減じ、1減じたタイマ値と同じ値となるプロセスタイマ判定値に対応付けられた、演出制御パターンに含まれるデータが終了コードであるか否かを判定することによって、特図変動時間が経過したかを判定する。 20

【0329】

終了コードでない場合、つまり、特図変動時間が経過していない場合（ステップS551；No）、現在が第1保留変化演出実行期間であるかを判定する（ステップS552）。当該期間は、演出制御パターンなどによって規定されていればよい。現在が第1保留変化演出実行期間である場合（ステップS552；Yes）、演出制御用CPU120は、例えば、現在設定されている演出制御パターンに含まれる、第1保留変化演出を実行するための演出制御実行データ（表示制御データ、音声制御データ、点灯データなど）のうちの、演出制御プロセスタイマのタイマ値と同じ値となるプロセスタイマ判定値に対応付けられた演出制御実行データに基づいて、表示制御部123のVDP等に対して所定の表示制御指令を伝送させることなどによって第1保留変化演出を実行する演出動作制御（音声制御基板13に対する所定の制御信号（効果音信号）の出力によりスピーカ8L、8Rから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板14に対する所定の制御信号（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ9などに点灯/消灯駆動を行なわせることといった制御を行ってもよい。以下、演出動作制御について同じ。）を行う。タイマ割り込み毎にステップS552が繰り返し実行されることで、第1保留変化演出の実行が実現される。 30

【0330】

なお、第1保留変化演出では特殊図柄を含む最終停止図柄を一端仮停止させたあと（例えば、わずかに揺動させながら停止させるなど）、ターゲットの保留表示画像の表示色を変化させる（図26）。なお、仮停止させた最終停止図柄はその後完全停止し、可変表示が終了する（後述のステップS572）。このように、第1保留変化演出では、特殊図柄が、第1保留変化演出が実行されないときによりも、仮停止によって早く停止するので、最終停止図柄の導出前において保留表示図柄を変化させる期間を確保することができる。なお、第1保留変化演出の実行時、特殊図柄以外の飾り図柄（「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rで可変表示される飾り図柄）の停止タイミング（仮停止タイミング）は、第1保留変化演出を実行していないときと同じとするとよい。また、特殊図柄の停止タイミングを第1保留変化演出を実行していないときと同じとしてもよい（この場 40 50

合、当該停止タイミングは、後述のステップ S 5 7 2 の最終停止図柄停止タイミングなどになる)。

【0331】

ステップ S 5 5 3 のあと、現在が第 1 保留変化演出実行期間でない場合(ステップ S 5 5 2 ; No)、演出制御用 CPU 1 2 0 は、現在がリーチ演出実行期間であるかを判定する(ステップ S 5 5 4)。当該実行期間は、演出制御パターンなどによって規定されていればよい。当該実行期間である場合(ステップ S 5 5 4 ; Yes)、演出制御用 CPU 1 2 0 は、例えば、現在設定されている演出制御パターンに含まれる、リーチ演出を実行するための演出制御実行データ(表示制御データ、音声制御データ、点灯データなど)のうちの、演出制御プロセスタイマのタイマ値と同じ値となるプロセスタイマ判定値に対応付けられた演出制御実行データに基づいて、表示制御部 1 2 3 の V D P 等に対して所定の表示制御指令を伝送させることなどによってリーチ演出を実行する演出動作制御を行う(ステップ S 5 5 5)。タイマ割り込み毎にステップ S 5 5 5 が繰り返し実行されることで、リーチ演出の実行が実現される。

10

【0332】

ステップ S 5 5 5 のあと、又は、リーチ演出実行期間でない場合(ステップ S 5 5 4 ; No)、演出制御用 CPU 1 2 0 は、現在設定されている演出制御パターンに従ったその他の演出動作制御(例えば、飾り図柄の可変表示を実行するための演出動作制御など)を行う(ステップ S 5 5 6)。ステップ S 5 5 6 のあと、可変表示中処理は終了する。

【0333】

20

ステップ S 5 5 1 の処理で 1 減じたタイマ値に対応するデータが終了コードであり、特図変動時間が飾り図柄の可変表示(特図ゲームでもある)の開始から経過した場合には(ステップ S 5 5 1 ; Yes)、図柄確定指定コマンドの受信があったか否か(対応する受信フラグがオンであるか否かなど)を判定する(ステップ S 5 7 1)。このとき、当該コマンドの受信がなければ(ステップ S 5 7 1 ; No)、可変表示中処理を終了して待機する。なお、可変表示時間が経過した後、図柄確定指定コマンドを受信することなく所定時間が経過した場合には、図柄確定指定コマンドを正常に受信できなかったことに対応して、所定のエラー処理が実行されるようにしてもよい。

【0334】

ステップ S 5 6 1 にて図柄確定指定コマンドの受信があった場合には(ステップ S 5 7 1 ; Yes)、例えば表示制御部 1 2 3 の V D P 等に対して所定の表示制御指令を伝送させることといった、飾り図柄の可変表示において可変表示結果となる最終停止図柄を導出表示させる制御を行う(ステップ S 5 7 2)。最終停止図柄は、ステップ S 1 7 1 で決定した最終停止図柄(特殊図柄の差し替え処理が行われたときには特殊図柄を含む)である。最終停止図柄が先読みチャンス目のチャンス目であるときには、当該チャンス目の停止によって先読みチャンス目が実行される。第 1 保留変化演出を実行しているときには、仮停止させている最終停止図柄(特殊図柄を含む組合せの飾り図柄)を完全停止させて停止図柄を確定させる(例えば、揺動を停止させて完全停止させる)。なお、導出表示の制御内容は例えば演出制御パターンにて規定されていればよいが、例えば最終停止図柄のデータを R A M 1 2 2 に保持しておき、保持したデータに基づいて最終停止図柄を導出表示してもよい。ステップ S 5 7 2 のあとには、当り開始指定コマンド受信待ち時間に対応するタイマ値を演出制御プロセスタイマなどに設定する(ステップ S 5 7 3)。そして、演出プロセスフラグの値を特図当り待ち処理に対応した値である“3”に更新し(ステップ S 5 7 4)、可変表示中処理を終了する。

30

40

【0335】

なお、ステップ S 5 7 2 において、特殊図柄を初めて停止させてもよい。この場合、当該可変表示終了後に保留表示画像を変化させるようにしてもよい。

【0336】

タイマ割り込み毎にステップ S 1 7 2 が繰り返し実行されることで、飾り図柄の可変表示、第 1 保留変化演出、リーチ演出などの各種演出の実行が実現する。

50

【 0 3 3 7 】

ステップ S 1 7 3 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が “ 3 ” のときに実行される処理である。

【 0 3 3 8 】

特図当り待ち処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、当り開始指定コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、当り開始指定コマンドの受信があったと判定した場合には、大当り中演出（大当り遊技状態中に実行される演出）の実行設定を行う。当該大当り中演出は、大当り遊技状態中に実行される演出のうちファンファーレ開始からエンディングの前までの演出である。大当り中演出の実行設定では、例えば、上記大当り中演出を実行するための演出制御パターンを使用パターンに設定し、使用パターンとして設定した演出制御パターンの実行時間に応じたタイマ初期値を演出制御プロセスタイマに設定する。その後、演出プロセスフラグの値を “ 4 ” に更新し、特図当り待ち処理を終了する。

10

【 0 3 3 9 】

一方で、当り開始指定コマンドの受信がまだないと判定した場合には、当り開始指定コマンド受信待ち時間が経過したかを判定する。例えば、演出制御プロセスタイマのタイマ値を 1 減算し、1 減算したタイマ値が「 0 」であるかを判定することで、待ち時間の経過を判定する。1 減算後のタイマ値が「 0 」でない場合、当り開始指定コマンド受信待ち時間は経過していないことになるので、そのまま本処理を終了する。

【 0 3 4 0 】

1 減算後のタイマ値が「 0 」である場合、当り開始指定コマンド受信待ち時間が経過していることになるので、特図ゲームにおける特図表示結果が「ハズレ」であったと判断して、演出プロセスフラグの値を初期値である “ 0 ” に更新し、本処理を終了する。

20

【 0 3 4 1 】

ステップ S 1 7 4 の当り中処理は、演出プロセスフラグの値が “ 4 ” のときに実行される処理である。

【 0 3 4 2 】

当り中処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御プロセスタイマのタイマ値を 1 減じ、使用パターンとして設定された演出制御パターンに含まれるデータのうちの、1 減じたあとのタイマ値と同じ値となるプロセスタイマ判定値に対応付けられた、演出制御実行データ（表示制御データ、音声制御データ、点灯データなど）に基づいて、演出動作制御（表示制御部 1 2 3 の V D P 等に対して所定の表示制御指令を伝送させることなどによって演出画像を画像表示装置 5 に表示させることや、音声制御基板 1 3 に対する所定の制御信号（効果音信号）の出力によりスピーカ 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 に対する所定の制御信号（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 などに点灯 / 消灯駆動を行なわせることなど。以下同じ）を行う。

30

【 0 3 4 3 】

当り中処理では、さらに、当り終了指定コマンドを受信したかを判定し、当り終了指定コマンドを受信していない場合、各ラウンド遊技が全て終了していないので、演出プロセスフラグの値を更新せずに当り中処理を終了する。また、当り終了指定コマンドを受信した場合には、各ラウンド遊技が全て終了したことになるので、エンディング演出の実行を開始するため、演出プロセスフラグの値をステップ S 1 7 5 に対応した値である “ 5 ” に更新して当り中処理を終了する。

40

【 0 3 4 4 】

なお、上記更新時では、エンディングを実行するための演出制御パターンを使用パターンとして設定し、さらに使用パターンとして選択した演出制御パターンの実行時間に応じたタイマ初期値を演出制御プロセスタイマに設定する。エンディングの演出制御パターンは、予め設定されていればよい。

【 0 3 4 5 】

タイマ割り込み毎にステップ S 1 7 4（特に上記演出動作制御）が繰り返し実行されることで、ステップ S 1 7 3 で実行設定した大当り中演出の実行が実現する。

50

【 0 3 4 6 】

ステップ S 1 7 5 のエンディング処理は、演出プロセスフラグの値が “ 5 ” のときに実行される処理である。

【 0 3 4 7 】

エンディング処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、エンディング実行期間が経過したかを判定する。例えば、演出制御プロセスタイマのタイマ値を 1 減じ、1 減じたタイマ値と同じ値となるプロセスタイマ判定値に対応付けられた、演出制御パターンに含まれるデータが終了コードであるか否かを判定することによって、エンディング期間が経過したかを判定する。

【 0 3 4 8 】

前記演出制御パターンに含まれるデータが終了コードでなく、エンディング実行期間が経過していない場合、使用パターンとして設定された演出制御パターンに含まれるデータのうちの、前記で 1 減じたあとのタイマ値と同じ値となるプロセスタイマ判定値に対応付けられた、演出制御実行データ（表示制御データ、音声制御データ、点灯データなど）に基づいて、エンディングの演出動作制御を行い、本処理を終了する。前記演出制御パターンに含まれるデータが終了コードであり、エンディング実行期間が経過した場合、演出プロセスフラグの値を初期値である “ 0 ” に更新し、本処理を終了する。

【 0 3 4 9 】

タイマ割り込み毎にステップ S 1 7 5 が繰り返し実行されることで、当り中処理で実行設定されたエンディングの演出の実行が実現する。

【 0 3 5 0 】

なお、上記一連の処理において、演出プロセスフラグの値を初期値である “ 0 ” に更新するときには、1 回の可変表示等が終了したことになるので、演出制御プロセスタイマや、各種フラグの状態やカウンタの値などの各種データ（次の可変表示に持ち越したくないもの）を適宜リセットするとよい。

【 0 3 5 1 】

（演出画面等）

上記一連の処理で実現される演出画面の一例について説明する。

【 0 3 5 2 】

まず、図 2 4 を参照して先読みチャンス目について説明する。先読みチャンス目の実行が決定されたあと（ターゲットの保留発生後）、次の可変表示が開始されると（図 2 4（A））、保留表示画像 T がターゲットである。）、これ以降で先読みチャンス目が実行される。前記次の可変表示が非リーチであるとする、非リーチチャンス目（5 5 3）が最終停止図柄（確定飾り図柄）として導出表示される（図 2 4（B））。その後、次変動（次の可変表示）が開始される（図 2 4（C））。当該可変表示でリーチ成立があるとする、リーチチャンス目（5 3 5）が最終停止図柄（確定飾り図柄）として導出表示される（図 2 4（D））。その後、ターゲットの変動（可変表示）が開始される（図 2 4（E））。このように、ターゲット前の各可変表示でチャンス目が導出表示されることで、先読みチャンス目が実行される（なお、図 2 4 では先読みチャンス目 B が実行されている）。

【 0 3 5 3 】

次に、図 2 5 を参照して第 1 保留変化演出について説明する。第 1 保留変化演出の実行が決定されたあと（ターゲットの保留発生後）の次の可変表示（図 2 5（A））において、図柄確定指定コマンド受信前に特殊図柄を含む最終停止図柄を仮停止する（図 2 5（B））。このとき、各図柄は、揺動等して完全に停止はしていないものとする。その後、ターゲットである保留表示画像 T の表示色が赤又は青に変化し（図 2 5（C））、その後、特殊図柄を含む最終停止図柄は完全停止して停止図柄として確定する（図 2 5（D））。

【 0 3 5 4 】

次に、図 2 6 を参照して第 1 保留変化演出と先読みチャンス目 B との関係を説明する。この実施の形態では、同じターゲットについて第 1 保留変化演出と先読みチャンス目 B と

10

20

30

40

50

を実行すると決定した場合には、高い確率で第 1 保留変化演出の実行がキャンセルされる（ステップ S 6 7 8 など）。一方、第 1 保留変化演出の実行時の飾り図柄の可変表示の最終停止図柄は、先読みチャンス目 B とともに実行されない限りチャンス目崩れとならない（ステップ S 3 3 1、S 3 2 6 など）。上記のように、第 1 保留変化演出は、ほとんどの場合、先読みチャンス目 B とともに実行されないで、第 1 保留変化演出の実行時の最終停止図柄がチャンス目崩れとなる割合はチャンス目崩れとならない割合よりも低い。このように、この実施の形態では、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R（特殊図柄が停止する「中」の飾り図柄表示エリアを 5 C とは異なる位置）にて先読みチャンス目 B のチャンス目を構成する飾り図柄が停止表示されたときには（先読みチャンス目 B のチャンス目発生のあるとき）（図 2 6（A））、先読みチャンス目 B のチャンス目 10 が最終停止図柄として導出表示される可能性（先読みチャンス目 B のチャンス目が成立する可能性）が、当該チャンス目が成立せずに特殊図柄を含むチャンス目崩れの組合せが最終停止図柄として導出表示される可能性よりも高くなっている（図 2 6（B）及び（C））。また、別の観点から捉えると、特殊図柄が表示されるときには、先読みチャンス目 B のチャンス目を構成する飾り図柄（ここでは、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R にて表示される飾り図柄）が停止する可能性が低くなっているともいえる。

【0355】

（他の例 1）

なお、先読みチャンス目 B を実行する場合には、第 1 保留変化演出を実行しないようにしてもよい。この場合、演出制御用 CPU 120 は、例えば、図 2 7 及び図 2 8 に示す処理を実行する。 20

【0356】

演出制御用 CPU 120 は、ステップ S 6 7 4 B（図 1 8）で、No と判定した場合に、図 2 7 の処理を行う。演出制御用 CPU 120 は、まず、先読みチャンス目の実行の有無などを決定する（ステップ S 6 7 5）。その後、ステップ S 6 7 5 で先読みチャンス目 B を実行すると決定したかを判定し（ステップ S 6 9 1）、先読みチャンス目 B を実行すると決定している場合（ステップ S 6 9 1；Yes）、第 1 保留変化演出の実行の有無などを決定する（ステップ S 6 7 8）。ステップ S 6 7 5、S 6 7 8 は、図 1 8 のステップ S 6 7 5、S 6 7 8 と同じであるが、各演出（先読みチャンス目 A、先読みチャンス目 B、第 1 保留変化演出（青）、第 1 保留変化演出（赤））の決定割合は、上記大当たり期待度の関係を満たすような決定割合とする（参照テーブルにおいて設定する決定値の範囲を調整すればよい）。ステップ S 6 7 8 のあと、先読みチャンス目 B を実行すると決定していない場合（ステップ S 6 9 1；No）、図 1 8 のステップ S 6 7 9 以降の処理を実行する。 30

【0357】

また、演出制御用 CPU 120 は、図 2 2 の可変表示開始設定処理において、図 2 8 の処理を行う。演出制御用 CPU 120 は、まず、先読みチャンス目の実行の有無などを決定する（ステップ S 6 7 5）。演出制御用 CPU 120 は、まず、図 2 2 のステップ S 3 2 1 と同様の処理を行い、シフト後の記憶内容において先読みチャンス目情報が格納されているかを判定する（ステップ S 3 8 1）。当該処理は、図 2 2 のステップ S 3 2 3 と同様の処理である。先読みチャンス目情報が格納されている場合（ステップ S 3 8 1；Yes）、今回の変動パターン、先読みチャンス目の種類に応じたチャンス目を最終停止図柄として決定する（ステップ S 3 8 2）。当該処理は、図 2 2 のステップ S 3 2 4 と同様の処理である（但し、チャンス目は、「7」や「6」を含むものであってもよい。）。 40

【0358】

先読みチャンス目情報が格納されていない場合（ステップ S 3 8 1；No）、シフト後の記憶内容において第 1 保留変化演出情報が格納されているかを判定する（ステップ S 3 8 3）。当該処理は、図 2 2 のステップ S 3 2 5 と同様の処理である。第 1 保留変化演出情報が格納されている場合（ステップ S 3 8 3；Yes）、変動パターンに応じた最終停止図柄（チャンス目崩れ及びチャンス目以外の最終停止図柄）を決定する（ステップ S 3 50

84)。当該処理は、図22のステップS326と同様の処理である（但し、最終停止図柄は、「4」や「5」を含むものであってもよい。）。

【0359】

第1保留変化演出情報が格納されていない場合（ステップS383；No）、変動パターンに応じた最終停止図柄（チャンス目崩れであってもよいが、チャンス目以外）を決定する（ステップS385）。当該処理は、図22のステップS327と同様の処理である（最終停止図柄を構成する飾り図柄は適宜調整してもよい）。ステップS382のあとは、シフト後の記憶内容において第1保留変化演出情報が格納されているかを判定する（ステップS391）。当該処理は、図22のステップS325と同様の処理である。

【0360】

第1保留変化演出情報が格納されている場合（ステップS391；Yes）及びステップS384のあとは、第1保留変化演出情報が示す種類の第1保留変化演出の実行決定を行う（ステップS392）。ステップS392の処理は、ステップS331の処理と同様である。ステップS392の処理のあとは、第1保留変化演出情報を消去する（ステップS393）。ステップS393の処理は、ステップS332の処理と同様である。

【0361】

ステップS393のあと、第1保留変化演出情報が格納されていない場合（ステップS391；No）、ステップS385のあとは、ステップS333以降の処理が実行される。

【0362】

このように、この例では、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5L、5R（特殊図柄が停止する「中」の飾り図柄表示エリアを5Cとは異なる位置）にて先読みチャンス目Bのチャンス目を構成する飾り図柄が停止表示されたときには、特殊図柄を含むチャンス目崩れの組合せが最終停止図柄として導出表示されることが禁止されている。また、特殊図柄が表示されるときには、先読みチャンス目Bのチャンス目を構成する飾り図柄（「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにて表示される飾り図柄）が停止されなくなっているともいえる。

【0363】

（他の例2）

また、第1保留変化演出を実行するときには先読みチャンス目を実行ないようにしてもよい。この場合、演出制御用CPU120は、例えば、図29及び図30に示す処理を実行する。

【0364】

演出制御用CPU120は、ステップS674B（図18）で、Noと判定した場合に、図29の処理を行う。演出制御用CPU120は、まず、第1保留変化演出の実行の有無などを決定する（ステップS678）。その後、ステップS678で第1保留変化演出を実行すると決定したかを判定し（ステップS691B）、第1保留変化演出を実行すると決定している場合（ステップS691B；Yes）、先読みチャンス目の実行の有無などを決定する（ステップS675）。ステップS675、S678は、図18のステップS675、S678と同じであるが、各演出（先読みチャンス目A、先読みチャンス目B、第1保留変化演出（青）、第1保留変化演出（赤））の決定割合は、上記大当たり期待度の関係を満たすような決定割合とする（参照テーブルにおいて設定する決定値の範囲を調整すればよい）。ステップS678のあと、第1保留変化演出を実行すると決定していない場合（ステップS691B；No）、図18のステップS679以降の処理を実行する。

【0365】

また、演出制御用CPU120は、図22の可変表示開始設定処理において、図30の処理を行う。図30の処理は、図28の処理からステップS391～S393の処理を除いたものである（詳細な説明は図28の説明を参照。）。

【0366】

10

20

30

40

50

このように、この例では、特殊図柄が表示されるときには、先読みチャンス目Bのチャンス目を構成する飾り図柄が停止されなくなっている。また、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5L、5R（特殊図柄が停止する「中」の飾り図柄表示エリアを5Cとは異なる位置）にて先読みチャンス目のチャンス目を構成する飾り図柄が停止表示されたときに、特殊図柄を含むチャンス目崩れの組合せが最終停止図柄として導出表示されることが禁止されているともいえる。

【0367】

（上記実施形態等の効果）

上記実施形態等では、先読みチャンス目のチャンス目を構成する飾り図柄が「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにて停止されたときにおいて（当該チャンス目が導出表示される可能性があるときにおいて）、第1保留変化演出の実行（特殊図柄の停止）が制限（上記のように、実行割合を下げることを含むし、実行割合を「0」にする禁止も含む。制限について同じ。）される（図26など）（特に他の例2参照）。さらに、先読みチャンス目Bのチャンス目を構成する飾り図柄が「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにて停止されたときにおいて（当該チャンス目が導出表示される可能性があるときにおいて）、第1保留変化演出の実行（特殊図柄の停止）が制限される（図26など）。また、特殊図柄が停止するときには、特殊図柄の停止位置（「中」の飾り図柄表示エリア5C）以外で、先読みチャンス目Bのチャンス目を構成する飾り図柄が「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにて停止されることが制限される（図26など）。このため、先読みチャンス目（特に先読みチャンス目B）が実行される可能性があるときに、先読みチャンス目Bよりも大当たり期待度の低い第1保留変化演出が実行されて遊技者が落胆してしまうことを抑制できる。

【0368】

また、先読みチャンス目が実行されるときには、他の保留記憶をターゲットとした第1保留変化演出の実行が制限されるので、他の契機によって特殊図柄が停止して先読みチャンス目が実行されないことを防止でき、遊技者が落胆してしまうことを抑制できる。

【0369】

（上記実施形態等の少なくとも一部を一例とする構成など）

次に、上記実施形態等の少なくとも一部を一例とする構成などについて説明するが、下記の構成は、適宜一部省略してもよいし、一部のみを採用してパチンコ遊技機1を構成してもよい。

【0370】

上記実施形態等では、上記構成によって、可変表示（例えば、飾り図柄の可変表示など）を実行し、所定条件が成立したとき（例えば、大当たり組合せの確定飾り図柄が導出表示されたときなど）に遊技者にとって有利な特定状態（例えば、大当たり遊技状態など）に制御する遊技機（例えば、パチンコ遊技機1など）が構成されることになる。

【0371】

さらに、可変表示に対応する特定表示（例えば、保留表示画像）を表示する特定表示手段（例えば、コマンド解析処理にて保留表示画像を表示する演出制御用CPU120など）と、可変表示において特殊識別情報（例えば、特殊図柄など）を停止させてから前記特定表示の表示態様を変化させる変化演出（例えば、第1保留変化演出など）を実行する変化演出実行手段（例えば、ステップS172を実行する演出制御用CPU120など）と、可変表示を特定態様（例えば、チャンス目など）により停止させ、前記所定条件の成立期待度を予告する予告演出（例えば、先読みチャンス目など）を実行する予告演出実行手段（例えば、ステップS172を実行する演出制御用CPU120など）と、が構成されることになる。

【0372】

なお、上記特定表示は、実行中の可変表示に対応して表示されるアクティブ表示（例えば、実行中の可変表示を表す表示）などであってもよい。例えば、画像表示装置5の表示画面にアクティブ表示を表示する表示領域を設け、実行が開始される保留表示画像が当該

表示領域に移動してアクティブ表示として表示されるようにすればよい。つまり、アクティブ表示は、保留表示画像が移動したものであってもよい（このとき、表示態様は引き継ぐとよい。）。なお、アクティブ表示は、当該対応する可変表示の実行中に表示が終了してもよいし、可変表示終了時まで表示されてもよいし、途中で消えて再度表示されてもよい。

【0373】

上記特定表示の表示態様は、表示色の他、形状、大きさ、点滅／非点滅、文字や記号の有無などであってもよい。

【0374】

上記特殊識別情報（特殊図柄）の停止は、完全停止（導出表示）の他、仮停止も含む。例えば、特定表示がアクティブ表示のときには、変化演出において、特殊識別情報を仮停止（例えば、擬似連変動における仮停止など）してアクティブ表示の表示態様を変化させるようにしてもよい（この場合、例えば、先読み判定結果の他、変動開始時に、変動パターンや可変表示結果に基づいて変化演出（この場合、変化演出は、例えば実行中の可変表示の大当り期待度（所定条件の成立期待度）などを予告する。）の実行の有無やその種類（実行する変化演出の種類であり、特定表示の表示態様など）を決定するようにしてもよい。）。特定表示が保留表示画像のときにも、特殊識別情報を仮停止してアクティブ表示の表示態様を変化させるようにしてもよい。このようなことは、演出制御パターンなどで規定されていればよい。特殊識別情報（上記特殊図柄）は、普段から変動するものでなく、可変表示において停止時（停止前の所定期間を含む。）に初めて登場するものであってもよい（上記実施形態における特殊図柄についても同様）。可変表示（識別情報の可変表示）で仮停止又は完全停止される識別情報（特殊識別情報を含む。）は、可変表示当初から変動するものであってもよいし、途中から登場するものであってもよい。

【0375】

なお、保留表示画像やアクティブ表示の表示態様を変化させて大当り期待度を変化させる場合、複数回表示態様を変化させてもよく、そのうちの少なくとも1回を第1保留変化演出などの変化演出で変化させてもよい。このようなときには、変化演出の実行の有無やその種類、保留表示画像やアクティブ表示の表示態様の変遷などをターゲットの保留発生時（始動入賞時）において始動入賞時判定の判定結果に基づいて決定してもよいし、保留表示画像の表示態様の変化や、変化演出の実行有無やその種類などについては、始動入賞時判定の判定結果に基づいて決定し、アクティブ保留の表示態様の変化や、変化演出の実行有無やその種類などについては、変動開始時に変動パターンや可変表示結果などに基づいて決定してもよい。

【0376】

なお、上記擬似連変動とは、飾り図柄の可変表示などを仮停止（仮停止される図柄は、可変表示中に変動していた図柄でなくてもよく、仮停止専用の図柄が使用されてもよい。）させてから、当該可変表示を再開させる演出である。擬似連は、変動パターンによって指定してもよいし、演出制御基板12側で実行の有無などを決定してもよい。なお、擬似連は、一般的には、仮停止の数が多いほど大当り期待度が高い。

【0377】

特殊識別情報は、上記では「保」の特殊図柄であるが、他の識別情報（キャラクタ、図形など）であってもよい。但し、可変表示される他の識別情報とは異なる特殊な識別情報（特殊な飾り図柄）であることが望ましい（例えば、特定表示の表示態様を変化させることを遊技者に認識させることが可能な態様のものなど）。特殊図柄などの特殊識別情報を複数種類用意してもよく、この場合、特殊識別情報の種類（例えば、複数種類の特殊図柄のうちのどれで停止させるか）に応じて大当り期待度などの前記成立期待度を異ならせるように、特殊識別情報の種類（変化演出の種類）を決定するようにしてもよい（例えば、テーブルの決定値等で調整すればよい。他の場合でも同じ。）。また、特殊識別情報の種類で、特定表示の変化後の表示態様をどの表示態様にするかの割合を変化させてもよい。このとき、ある特殊識別情報専用の表示態様を用意してもよい。特殊識別情報が停止して

も、特定表示の表示態様を変化させない所謂ガセの演出パターンがあってもよい。なお、特殊識別情報の種類に応じて、特定表示の表示態様を変化させる割合（ガセになる割合）を異ならせてもよい。

【0378】

予告演出での前記特定態様は、チャンス目などであればよく、特定態様の停止も完全停止（導出表示）と仮停止とを含む。仮停止の場合には、予告演出は、擬似連（識別情報を一度仮停止させ、再度可変表示を再開する演出）のチャンス目仮停止などであればよい。擬似連のチャンス目仮停止では、実行中の可変表示での所定条件の成立期待度（大当たり期待度など）を予告してもよいし（この場合には、変動パターンなどに基づいて、擬似連のチャンス目仮停止の実行の有無などを決定すればよい。）、保留中のターゲットの可変表示での所定条件の成立期待度（大当たり期待度など）を予告してもよい。予告演出での可変表示が特定態様で停止するとは、変動している識別情報が特定の組合せで停止する他、前記特殊識別情報とは異なる特別な特別識別情報を含む組合せで停止することなどを含む。

10

【0379】

成立期待度は、上記特定状態になる割合などである。なお、特定状態は、確変状態、時短状態などの遊技状態であってもよく、この場合の成立期待度は、確変期待度や時短期待度になる。成立期待度は、上記でも言及したように、スーパーリーチの実行など可変表示が特定態様になることの期待度（所定条件の成立期待度に依存する期待度など）によって表されてもよい。

【0380】

20

変化演出における特殊図柄の停止と、予告演出における特定態様による停止とのうち、一方を仮停止、他方を完全停止（導出表示）としてもよいし、両方を仮停止又は完全停止としてもよい。特殊識別情報を完全停止させる変化演出の場合には、特定表示の表示態様を可変表示終了後に変化させればよい。また、特殊識別情報を仮停止させる変化演出の場合には、特定表示の表示態様を可変表示終了前（完全停止前）に変化させてもよく（一定期間かけて徐々に変化させたり、キャラクタなどの所定画像を表示してから変化させたりしてもよい。）、特定表示の表示態様を可変表示終了後（完全停止後）に変化させてもよく（一定期間かけて徐々に変化させたり、キャラクタなどの所定画像を表示してから変化させたりしてもよい。）、特定表示の表示態様を可変表示終了前後（完全停止前後）に亘る一定期間かけて、徐々に変化させたり、キャラクタなどの所定画像を表示してから変化させたりしてもよい。特殊識別情報の停止タイミング（仮停止タイミングを含む。）は、特殊識別情報を停止しないとき（第1保留変化演出を実行しないとき）の同じ位置における識別情報（「中」の飾り図柄表示エリア5Cに表示される飾り図柄など）の停止タイミング（仮停止タイミングを含む。）と同じとしてもよい。但し、特殊識別情報の停止タイミングを特殊識別情報を停止しないときよりも早くすることで、可変表示において特定表示の表示態様を変化させる期間を確保できる。

30

【0381】

なお、上記可変表示は、識別情報などを複数箇所で変動させることのほか、識別情報などを一箇所で変動させることであってもよい。

【0382】

40

上記では、予告演出及び変化演出についてそれぞれ2種類用意したが、少なくとも一方を1種類又は3種類以上としてもよい。

【0383】

また、上記実施の形態では、先読み判定は、ターゲットの可変表示結果が「大当たり」となるか否かの判定となっているが、スーパーリーチが実行されるか否かの判定などであってもよく（例えば、入賞時乱数値判定処理にて、乱数値MR3に基づいて図14のテーブルを参照して当該判定を行えばよい）、上記各先読み予告は、スーパーリーチが実行される可能性（期待度）を予告するものであってもよい。先読み予告（特に上記予告演出など）は、スーパーリーチなどが実行される可能性（可変表示が所定の態様になる可能性）などを予告することで、上記所定条件の成立期待度（大当たり期待度など）を予告するもので

50

あってもよい。上記予告演出や変化演出が実行中の可変表示の所定条件の成立期待度（大当たり期待度など）を予告する場合であっても、スーパーリーチなどが実行される可能性（可変表示が所定の態様になる可能性）などを予告することで（変動パターン等に基づいて予告演出や変化演出の実行の有無や種類を決めるとよい。）、上記所定条件の成立期待度（大当たり期待度など）を予告するものであってもよい。

【0384】

さらに、上記実施形態等では、上記構成によって、可変表示が前記特定態様により停止する可能性がある状態において、前記変化演出の実行を制限する変化演出実行制限手段（例えば、ステップS677、S678及びステップS326や、他の例2の処理など）を実行する演出制御用CPU120などが構成される。当該構成は、上記のように、予告演出の実行の有無などを優先して変化演出の実行を制限することで実現され、変化演出の実行の有無などを決めてから予告演出の実行を制限することで実現され、変化演出の実行時に特定態様の一部が停止しないようにすることによって実現される（以下、同様。）。 10

【0385】

可変表示が特定態様で停止する（特定態様により停止する）可能性がある状態は、可変表示が、特定態様の一部を構成する態様となっている状態であればよい。特に、可変表示が、複数箇所で識別情報を可変表示するものであるときには、可変表示が特定態様で停止する可能性がある状態は、例えば、複数箇所の一部（特殊識別情報が停止しない箇所など）で前記特定態様の一部を構成する識別情報が停止している状態であればよい。可変表示が特定態様で停止する（特定態様により停止する）可能性がある状態は、上記実施の形態では、チャンス目を構成する2つの飾り図柄が停止している状態（特定態様（チャンス目）のリーチ（テンパイ）の状態）であるが、例えば、チャンス目を構成する1つの飾り図柄が停止している状態であってもよい（この場合には、例えば、ステップS326などで特殊図柄を含む停止図柄（仮停止図柄であってもよい。）の組合せを決定するときなどに、チャンス目を構成する1つの飾り図柄を停止図柄として決定しないようにする。）。 20

【0386】

上記構成のパチンコ遊技機1によれば、可変表示が特定態様で停止する可能性があるのに（予告演出が実行される可能性があるにも係わらず）、特殊識別情報の停止によって、当該可能性が無くなるという遊技者の落胆を抑制（軽減も含む。抑制について同じ。）のできる。これは、特に特定態様が所定条件の成立期待度が変化演出よりも高い予告演出のものであるときに言える。 30

【0387】

なお、他の例2のように、予告演出の種類（上記所定条件の成立期待度）に係わらず必ず変化演出の実行を制限する場合には、例えば、図18の処理において、先読みチャンス目Aと第1保留変化演出とを実行すると決定しても第1保留変化演出のキャンセルを行うようにしてもよい。また、変化演出の実行を禁止することで、当該実行を制限する場合には、例えば、先読みチャンス目を実行すると決定したときには第1保留変化演出を実行しないように第1保留変化演出の実行を必ずキャンセルするようにしてもよい。なお、可変表示が前記特定態様で停止する可能性がある状態において、前記変化演出の実行を制限できれば、例えば、ステップS326などで特殊識別情報を含む停止図柄の組合せを決定するときに一定割合で前記特定態様を構成する図柄を停止図柄として決定してもよい。 40

【0388】

特殊図柄（特殊識別情報）は、他の識別情報が全て停止（仮停止も含む。）し、最後に停止するものでなくてもよい。例えば、2つ目の停止図柄（「右」の飾り図柄表示エリア5Rの停止図柄）として特殊図柄を停止してもよい。この場合、1つ目の停止図柄（「左」の飾り図柄表示エリア5Lの停止図柄）によりチャンス目（特定態様）の一部が構成されることが分かることが望ましい。例えば、チャンス目としては、「3 2 1」（例えば、先読みチャンス目Bのチャンス目）と「1 2 3」（例えば、先読みチャンス目Aのチャンス目）としかしないようなときには、最初に「1」又は「3」が停止することで、チャンス目成立の可能性があることが分かる。可変表示が前記特定態様で停止する可能性 50

がある状態は、例えば、特殊図柄が停止し得る前のタイミングでの状態であればよい。また、変化演出では、特殊識別情報の停止位置以外の位置での識別情報の停止に係わず、特殊識別情報の停止（仮停止であってもよい。）によって特定表示の表示態様を変化させてもよいし、特殊識別情報を含む全て識別情報が停止（仮停止であってもよい。）したことに基づいて特定表示の表示態様を変化させてもよい。また、変化演出は、特殊図柄（特殊識別情報）が複数箇所での停止したときに特定表示の表示態様を変化させるものであってもよい。このとき、特殊図柄の数や組合せ（表示箇所の組合せ及び／又は特殊図柄の種類）によって、大当たり期待度などを異ならせてもよい。

【0389】

なお、上記実施の形態などでは、上記構成によって、前記変化演出実行手段は、前記所定条件の成立期待度が異なる複数種類の前記変化演出（例えば、第1保留変化演出（青）、第1保留変化演出（赤）など）を実行可能であり、前記変化演出実行制限手段は、実行される可能性がある前記予告演出によって予告される前記所定条件の成立期待度よりも低い前記所定条件の成立期待度の前記変化演出の実行を制限する（例えば、ステップS677、S678及びステップS326や、他の例1の処理など）を実行する演出制御用CPU120など）、ことにもなっている。

【0390】

この構成によれば、可変表示が特定態様で停止する可能性があるのに（前記特定態様により停止する可能性がある状態によって所定条件の成立期待度の高い予告演出が実行される可能性があるにも係らず）、特殊識別情報の停止によって、当該可能性が無くなるという遊技者の落胆を抑制できる。なお、上記実行される可能性がある前記予告演出によって予告される前記所定条件の成立期待度よりも高い前記所定条件の成立期待度の前記変化演出の実行については、実行を制限しないようにする又は制限度合いを前記の場合よりも小さいものとする。これによって、成立期待度の高い変化演出の実行機会を確保でき遊技興趣を向上させることができる。なお、上記実行される可能性がある前記予告演出によって予告される前記所定条件の成立期待度よりも高い前記所定条件の成立期待度の前記変化演出の実行については、実行を制限しないようにするとよい。

【0391】

上記実施の形態などでは、上記構成によって、可変表示において前記特殊識別情報が停止するときには当該特殊識別情報が停止しない場所において前記特定態様を構成する識別情報が停止することを制限する停止制限手段（ステップS677、S678及びステップS326や、他の例1及び2の処理など）を実行する演出制御用CPU120などが構成されることになる。

【0392】

さらに、上記実施の形態などでは、上記構成によって、可変表示において前記特定態様を構成する識別情報が停止するときには前記特殊識別情報が停止することを制限する停止制限手段（ステップS677、S678及びステップS326や、他の例1及び2の処理など）を実行する演出制御用CPU120などが構成されることになる。

【0393】

なお、上記構成などの一例として、ステップS171の最初に飾り図柄の最終停止図柄（特にハズレの最終停止図柄）を変動パターンに応じてランダムなどで決定してもよい。この場合、先読みチャンス目を実行すると決定しているとき以外には、チャンス目にならないように最終停止図柄を決定するとよい。また、決定した最終停止図柄がチャンス目崩れの場合には、第1保留変化演出の実行を一定割合で又は必ずキャンセルするようにしてもよい。同様に、例えば、ステップS326にて決定する最終停止図柄がチャンス目崩れであってもいいようにしてもよく、チャンス目崩れになったときには、第1保留変化演出の実行を一定割合で又は必ずキャンセルするようにしてもよい。第1保留変化演出の実行をキャンセルしても、特殊図柄の停止のみをキャンセルし、保留表示画像の表示態様は変化させるようにしてもよい（変化タイミングは可変表示開始など適宜のタイミングでよい。）。）。。

10

20

30

40

50

【 0 3 9 4 】

これら構成によれば、上記構成と同様の理由で遊技者の落胆を抑制できる。特に、上記構成のように、所定条件の成立期待度の高い予告演出が実行される可能性があるときに、上記 2 つのいずれかの構成を採用することによって、遊技者の落胆を抑制できる。

【 0 3 9 5 】

さらに、上記実施の形態などでは、上記構成によって、前記予告演出は、未だ開始されていない可変表示での前記所定条件の成立期待度を予告する演出であることになり、この構成によれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 3 9 6 】

さらに、上記実施の形態などでは、上記構成によって、前記特定表示は、未だ開始されていない可変表示に対応し、前記予告演出は、未だ開始されていない可変表示での前記所定条件の成立期待度を予告する演出であり、前記変化演出実行制限手段は、前記予告演出が実行されるときに、当該予告演出の対象となる可変表示以外の可変表示に対応する前記特定表示を対象とした前記変化演出の実行を制限する（例えば、ステップ S 6 7 4 B を実行する演出制御用 CPU 1 2 0 など）、ことになる。

10

【 0 3 9 7 】

この構成によれば、他の契機によって特殊識別情報が停止して予告演出が実行されないことによって遊技者が落胆してしまうことを抑制できる。また、上記実施の形態では、予告演出の実行時には、他のターゲットについて特殊識別情報の停止無しに特定表示の表示態様を変化させる第 2 変化演出（第 2 保留変化演出）を実行するようにしているので、特定表示の表示態様を変化させる機会を確保できる。

20

【 0 3 9 8 】

なお、本明細書において、演出の実行割合などの各種割合の比較の表現（「高い」、「低い」、「異ならせる」などの表現）は、一方が「0 %」の割合であることを含んでもよい。例えば、一方が「0 %」の割合で、他方が「1 0 0 %」の割合又は「1 0 0 %」未満の割合であることも含む。

【 0 3 9 9 】

（変形例）

この発明は、上記実施の形態などに限定されず、さらに様々な変形及び応用が可能である。例えばパチンコ遊技機 1 は、上記実施の形態などで示した全ての技術的特徴を備えるものでなくてもよく、従来技術における少なくとも 1 つの課題を解決できるように、上記実施の形態で説明した一部の構成を備えたものであってもよい。以下では、上記実施形態の変形例を示す。下記の変形例それぞれについて、少なくとも一部を組み合わせても良い。

30

【 0 4 0 0 】

（変形例 1）

上記実施の形態などでは、上記構成によって、前記変化演出を実行するか否かを決定する変化演出決定手段（例えば、ステップ S 1 6 1 を実行する演出制御用 CPU 1 2 0 など）と、前記予告演出を実行するか否かを決定する予告演出決定手段（例えば、ステップ S 1 6 1 を実行する演出制御用 CPU 1 2 0 など）と、をさらに備えることになるが、前記変化演出実行制限手段は、前記予告演出決定手段により前記予告演出を実行すると決定されたときに、前記変化演出決定手段により前記変化演出を実行すると決定されることを禁止する、ようにしてもよい（例えば、先読みチャンス目を実行すると決定したときには第 1 保留変化演出を実行すると決定しないなど）。この構成によれば、特殊識別情報の停止のための処理を容易化できる。

40

【 0 4 0 1 】

（変形例 2）

また、前記特定表示を新たに表示するときに当該特定表示の表示に伴う表示演出（例えば、保留表示演出など）を実行可能な表示演出実行手段（例えば、保留表示演出を実行する演出制御用 CPU 1 2 0 など）をさらに備えるようにしてもよく、前記表示演出実行手

50

段は、前記表示演出の実行中に新たな前記特定表示が表示されるときに、当該新たな特定表示の表示に伴う表示演出を実行する（例えば、図 3 1 参照）、ようにしてもよい。

【 0 4 0 2 】

上記表示演出としては、図 3 1 に示す保留表示演出などがある。保留表示演出は、保留表示画像を徐々に表示する演出である。例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 は、保留表示画像を表示するときに、徐々に保留表示画像が現れるように保留表示画像を表示する保留表示演出を実行するようにする（例えば、コマンド解析処理で保留表示画像を表示する制御を行うときに保留表示演出の実行を開始するように表示制御部 1 2 3 に所定の制御指令を送る。又は、タイマ割り込みごとに表示制御部 1 2 3 に所定の制御指令を送って保留表示演出を実行する。）。そして、この保留表示演出の実行中に、新たな始動入賞があり、新たな保留表示画像を表示することになったときには、実行中の保留表示演出は中止して保留表示画像を表示させ、そして、新たな保留表示画像について保留表示演出を実行する（例えば、コマンド解析処理で新たな保留表示画像を表示する制御を行うときに、実行中の保留表示演出を中止して最終形態の保留表示画像を表示させるとともに、新たな保留表示画像について保留表示演出を開始するように表示制御部 1 2 3 に所定の制御指令を送る。又は、表示制御部 1 2 3 に所定の制御指令を送って保留表示演出を実行することを中止して最終形態の保留表示画像を表示させるとともに、新たな保留表示画像についてタイマ割り込みごとに表示制御部 1 2 3 に所定の制御指令を送って保留表示演出を実行する。）。この構成によれば、演出が不自然になることを抑制できる。

10

【 0 4 0 3 】

上記のように、表示演出実行手段は、表示演出の実行中に新たな保留記憶（未だ開始されていない可変表示（例えば、可変表示を実行するための保留データなど）を保留記憶として記憶したもの。）が記憶されたときに、実行中の表示演出を中断し、該保留記憶に対応した新たな特定表示の表示に伴う表示演出を実行することで、保留表示（特定表示）の状態を分かりやすくすることができる。

20

【 0 4 0 4 】

特定表示手段は、所定の周期（例えば、1 秒）で動作表示（例えば、回転表示、点滅表示など）する特定表示を表示可能であり、当該特定表示の表示中に新たな特定表示を表示するときに、表示演出の実行中から、表示中の特定表示の動作表示に新たな特定表示の動作表示を同期させるようにしてもよい。この構成によれば、特定表示の動作表示を同期させるので、特定表示の見栄えを確保することができる。

30

【 0 4 0 5 】

また、特定表示手段は、所定の周期で動作表示する特定保留表示を表示可能であり、特定保留表示の表示中に新たな特定保留表示を表示するときに、表示演出の実行後に、表示中の特定表示の動作表示に新たな特定表示の動作表示を同期させるように構成されていてもよい。この構成によれば、特定表示の動作表示を同期させるので、特定表示の見栄えを確保することができる。

【 0 4 0 6 】

また、特定表示手段は、所定の周期で動作表示する特定表示を表示可能であり、特定表示の動作表示は、保留記憶および可変表示の開始によって中断されないように構成されていてもよい。この構成によれば、保留表示の見栄えを確保することができる。

40

【 0 4 0 7 】

（変形例 3）

上記実施の形態などでは、第 2 保留変化演出を実行決定後すぐに実行していたが、その後の可変表示（例えば、実行決定後最初に実行開始される可変表示）にて第 2 保留変化演出を実行するようにしてもよい。また、第 1 保留変化演出や先読みチャンス目も、各演出実行決定後、2 回目以降に実行開始される可変表示で実行又は開始するようにしてもよい。第 1 保留変化演出、第 2 保留変化演出、先読みチャンス目の実行タイミングは、任意のタイミングでよく、又、複数タイミングのいずれかであってもよい。実行タイミングに応じて大当たり期待度が異なるように、各演出の実行タイミングを決定してもよい。各演出の

50

実行タイミングは、各々別々に決定してもよいし、各々を一括で決定してもよい。また、複数タイミングで1種類の演出が実行されるときも、各タイミングを最初に一括で決定してもよいし、可変表示開始時などに個別に決定してもよい。

【0408】

(変形例4)

図14の変動パターン決定テーブルにおいて、保留記憶数に応じて変動パターンの決定割合を異なるようにしてもよい(例えば、保留記憶数が多い方が、変動時間の短い変動パターンが選択されやすくする。)。このとき、一部の変動パターン(例えば、大当たり期待度の高いスーパーリーチ)に割り当てられる決定値(乱数値と比較される値)の範囲は、保留記憶数にかかわらず共通の決定値の範囲を有するように変動パターン決定テーブルを構成するとよい。これによって、例えば、スーパーリーチになるか否かなどの先読み判定の正確性を担保できる。

10

【0409】

(変形例5)

上記実施の形態では、図20に示すように、第1保留変化演出の実行の有無などの決定割合と第2保留変化演出の実行の有無などの決定割合とが共通になっているが、第1保留変化演出と第2保留変化演出とで決定割合を異ならせてもよい。例えば、第1保留変化演出の方が、保留表示図柄が「赤色」になりやすかったり、保留表示図柄が同じ「赤色」になる場合であっても、第1保留変化演出と第2保留変化演出とで大当たり期待度が異なるようにしたりしてもよい。

20

【0410】

(変形例6)

識別情報(特図、飾り図柄、普図など)の可変表示(単に可変表示であってもよい。)は、識別情報が点滅することを含む。例えば、特図や普図において、全てのセグメントが消灯したパターンと少なくとも一部のセグメントを点灯させた1つのパターン(例えば、ハズレ図柄)とを交互に繰り返すものの識別情報の可変表示に含まれる(この場合、前記1つのパターン(例えばハズレ図柄)が点滅して見える)。また、飾り図柄や普通図柄についても、点滅させることによって、可変表示を行ってもよい。また、可変表示にて可変表示される識別情報と、可変表示結果としての識別情報とは、異なるものであってもよい。例えば、特図又は普図の可変表示として、横棒一本の表示(「-」)を点滅させる表示を行ない、可変表示結果として、それ以外の表示(「大当たり」であれば「7」、「ハズレ」であれば「1」など)を導出表示することも識別情報の可変表示に含まれる。例えば、スクロール表示される飾り図柄以外の飾り図柄が確定飾り図柄となってもよい。なお、1回の可変表示において、当初の所定期間では表示されなかった識別情報が所定期間経過後表示される態様も識別情報の可変表示に含まれる(上記特殊図柄は、最終停止図柄の仮停止時などに初めて登場する飾り図柄であってもよい。)。上記遊技機は、例えば可変表示を行うものであればよい。

30

【0411】

(変形例7)

大当たり組合せ、各種チャンス目等は複数用意してもよい。最終停止図柄を決定するときは、一括で組み合わせを決定する他、ハズレ時などの各停止図柄をランダムで決定してもよい。

40

【0412】

(変形例8)

先読み判定は、演出制御基板12側で行っても良い。例えば、始動入賞時の各乱数値を示すコマンドを始動入賞時に主基板11から演出制御基板12に送信し、演出制御基板12において先読み判定を行ってもよい。

【0413】

(変形例9)

上記実施の形態において「判定無し」の入賞時判定結果指定コマンドを送信する場合、

50

入賞時判定結果指定コマンドを送信しないようにしてもよい。始動入賞時において入賞時判定結果指定コマンドの送信がなくても、演出制御基板 12 側では、始動入賞指定コマンドや特図保留記憶数加算指定コマンドなどによって保留が増えたことを特定できるので、不都合はない。

【0414】

(変形例 10)

上記実施の形態では、変動開始時に大当たり種別を決定することで大当たり遊技状態後の遊技状態を「確変状態」にするか否かを決定しているが、変動開始時には大入賞口の開放パターン(ラウンド遊技の態様)のみを決定し、大当たり遊技状態中に遊技球が特定領域(例えば、大入賞口内の特定領域)を通過したことに基づいて当該大当たり遊技状態後の遊技状態を「確変状態」にするようにしてもよい。

10

【0415】

(変形例 11)

ステップ S 161 では、遊技状態(高ベースフラグの状態)に応じて先読み予告の対象(ターゲット)を第 1 特図ゲームの保留と第 2 特図ゲームの保留とのいずれかに限定してもよい。例えば、高ベース中(高ベースフラグがオンのとき)には、第 2 特図ゲームの保留のみをターゲットとして先読み予告を行うようにしてもよい。この場合には、例えば、ステップ S 161 において第 2 始動入賞時コマンドバッファの記憶内容に基づいて先読み予告の実行の有無などを決定すればよい。また、先読み予告の対象を低ベース中には第 1 特図ゲームの保留とし、高ベース中には第 2 特図ゲームの保留としてもよく、この場合には、低ベース中においてステップ S 161 を実行するときに、第 2 始動入賞時コマンドバッファに第 2 始動入賞時コマンドが格納されていれば先読み予告の実行を禁止してもよい。

20

【0416】

(変形例 12)

上記実施の形態では、始動入賞が発生して新たな保留が発生したときに、コマンド解析処理にて保留表示画像を表示しているが、ステップ S 161 の先読み予告設定処理にて保留表示画像を表示してもよい(先読み予告設定処理時において複数の保留が発生している場合には、各保留について保留表示画像を表示する。)。この場合、ステップ S 161 で第 2 保留表示変化演出を実行すると決定したときには、ターゲットの保留表示画像を表示開始時から白色以外の色にしてもよい(つまり、赤や青で保留表示画像の表示を開始するようにしてもよい。)

30

【0417】

(変形例 13)

保留表示画像は、通常、白色であり、第 1 保留変化演出又は第 2 保留変化演出によって、白色から赤色や青色に変化するが、先読みチャンス目や第 1 保留変化演出を実行すると決定したときには、ターゲットの保留表示図柄の表示態様を通常とは異なる特殊態様(例えば、点滅等)として、当該保留表示画像がターゲットであることを遊技者に分かり易く知らせてもよい。なお、変形例 12 のようにステップ S 161 で新たな保留表示画像を表示する場合には、ターゲットの保留表示画像の表示開始時から当該保留表示画像を前記特殊態様とするようにしてもよい(特殊態様で保留表示画像の表示を開始するようにしてもよい。)

40

【0418】

(変形例 14)

上記実施の形態では、ステップ S 161 において、ステップ S 675 やステップ S 676 の決定結果を RAM 122 に保持しており、ステップ S 678 でキャンセル有りの場合に、ステップ S 679 において、第 1 保留変化演出情報となる決定結果を始動入賞時コマンドバッファ(今回のターゲットの保留表示番号に対応する格納領域)に格納しないようにしているが、例えば、ステップ S 678 でキャンセル有りを決定した場合には RAM 122 に保持した決定結果(第 1 保留変化演出を実行すると決定したときの決定結果)を消

50

去又は第1保留変化演出を実行しない旨の情報に書き換えておき、ステップS679では保持している決定結果をキャンセルの有無の判定無しでそのまま記録するようにしてもよい(第1保留変化演出を実行すると決定したときの決定結果を消去したときには情報が記録されないことになる。)。

【0419】

(変形例15)

上記実施の形態においては、第1保留変化演出で変化させた保留表示画像と、第2保留変化演出で変化させた保留表示画像(表示開始時から通常とは異なる態様としている場合も含む。)とで、変化可能な表示態様が共通であるが、変化可能な表示態様は両演出で全く異なってもよいし、一部共通であってもよい。また、同じ表示態様であっても、第1保留変化演出と第2保留変化演出とのいずれが実行されたかに応じて大当たり期待度を異ならせてもよい。

【0420】

(変形例16)

先読みチャンス目は、最後の飾り図柄(特殊図柄が停止する位置の飾り図柄)が停止する前までの停止図柄は、先読みチャンス目の種類によらず共通であってもよい。これによって遊技の興趣を向上させることができる。なお、このような場合には、先読みチャンス目の種類(大当たり期待度)によらず、上記のように変化演出の実行を制限することで、遊技者の落胆を防止できる。

【0421】

(変形例17)

上記実施の形態においては、変動時間及びリーチ演出の種類や擬似連の有無等の変動態様を示す変動パターンを演出制御基板12に通知するために、変動を開始するときに1つの変動パターンコマンドを送信する例を示したが、2つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを演出制御基板12に通知する様にしてもよい。具体的には、2つのコマンドにより通知する場合、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、1つ目のコマンドでは擬似連の有無、滑り演出の有無等、リーチとなる以前(リーチとならない場合には所謂第2停止の前)の変動時間や変動態様を示すコマンドを送信し、2つ目のコマンドではリーチの種類や再抽選演出の有無等、リーチとなった以降(リーチとならない場合には所謂第2停止の後)の変動時間や変動態様を示すコマンドを送信する様にしてもよい。この場合、演出制御基板12は2つのコマンドの組合せから導かれる変動時間にもとづいて変動表示における演出制御を行うようにすればよい。尚、遊技制御用マイクロコンピュータ100の方では2つのコマンドのそれぞれにより変動時間を通知し、それぞれのタイミングで実行される具体的な変動態様については演出制御基板12の方で選択を行う様にしてもよい。2つのコマンドを送る場合、同一のタイマ割込内で2つのコマンドを送信する様にしてもよく、1つ目のコマンドを送信した後、所定期間が経過してから(例えば次のタイマ割込において)2つ目のコマンドを送信する様にしてもよい。尚、それぞれのコマンドで示される変動態様はこの例に限定されるわけではなく、送信する順序についても適宜変更可能である。このように2つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを通知する様にすることで、変動パターンコマンドとして記憶しておかなければならないデータ量を削減することができる。

【0422】

(変形例18)

その他にも、遊技機の装置構成やデータ構成、フローチャートで示した処理、などを実行するための画像表示装置における画像表示動作やスピーカにおける音声出力動作さらには遊技効果ランプや装飾用LEDにおける点灯動作を含めた各種の演出動作などは、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、任意に変更及び修正が可能である。加えて、本発明の遊技機は、入賞の発生に基づいて所定数の遊技媒体を景品として払い出す払出式遊技機に限定されるものではなく、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機にも適用することができる。

【 0 4 2 3 】

本発明を実現するためのプログラム及びデータは、例えばパチンコ遊技機 1 といった、遊技機に含まれるコンピュータ装置などに対して、着脱自在の記録媒体により配布・提供される形態に限定されるものではなく、予めコンピュータ装置などの有する記憶装置にプリインストールしておくことで配布される形態を採っても構わない。さらに、本発明を実現するためのプログラム及びデータは、通信処理部を設けておくことにより、通信回線等を介して接続されたネットワーク上の、他の機器からダウンロードすることによって配布する形態を採っても構わない。

【 0 4 2 4 】

そして、ゲームの実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行するものだけでなく、通信回線等を介してダウンロードしたプログラム及びデータを、内部メモリ等に一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線等を介して接続されたネットワーク上における、他の機器側のハードウェア資源を用いて直接実行する形態としてもよい。さらには、他のコンピュータ装置等とネットワークを介してデータの交換を行うことによりゲームを実行するような形態とすることもできる。

【 符号の説明 】

【 0 4 2 5 】

1	...	パチンコ遊技機	
2	...	遊技盤	
3	...	遊技機用枠	20
4 A、4 B	...	特別図柄表示装置	
5	...	画像表示装置	
6 A	...	普通入賞球装置	
6 B	...	普通可変入賞球装置	
7	...	特別可変入賞球装置	
8 L、8 R	...	スピーカ	
9	...	遊技効果ランプ	
1 1	...	主基板	
1 2	...	演出制御基板	
1 3	...	音声制御基板	30
1 4	...	ランプ制御基板	
1 5	...	中継基板	
2 0	...	普通図柄表示器	
2 1	...	ゲートスイッチ	
2 2 A、2 2 B	...	始動口スイッチ	
2 3	...	カウントスイッチ	
1 0 0	...	遊技制御用マイクロコンピュータ	
1 0 1、1 2 1	...	R O M	
1 0 2、1 2 2	...	R A M	
1 0 3	...	C P U	40
1 0 4、1 2 4	...	乱数回路	
1 0 5、1 2 5	...	I / O	
1 2 0	...	演出制御用 C P U	
1 2 3	...	表示制御部	

【図 6】

【図6】

(A)

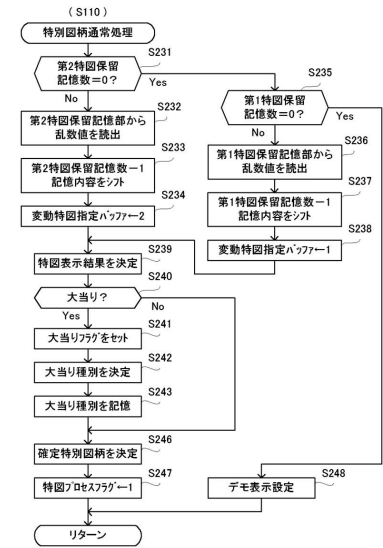
第1特図保留記憶部			
保留番号	MR1	MR2	MR3
1	19	39	95
2	22832	2	74
3	6104	55	8
4	――	――	――

(B)

第2特図保留記憶部			
保留番号	MR1	MR2	MR3
1	81	99	46
2	52679	17	99
3	――	――	――
4	――	――	――

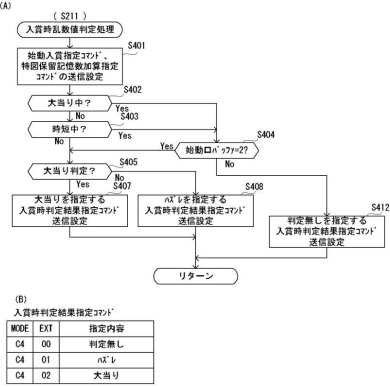
【図 8】

【図8】



【図 7】

【図7】



【図 9】

【図9】

(A) 第1特図表示結果決定テーブル

決定値 (MR1)	特図表示結果
8000~8189	大当り
上記数値以外	ハズレ

(B) 第2特図表示結果決定テーブル

決定値 (MR1)	特図表示結果
8000~9899	大当り
上記数値以外	ハズレ

【図10】

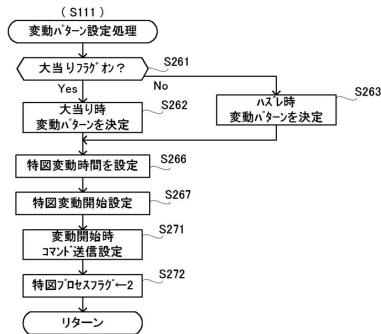
【図10】

大当り種別決定テーブル

決定値 (MR2)	大当り種別
1~35	非確変
36~100	確変

【図11】

【図11】



【図14】

【図14】

(A)第1ハズレ用変動パターン決定テーブル
(非時短時)

変動パターン	決定割合 (MR3)
PA1-1	70/100
PA3-2	20/100
PA3-3	8/100
PA3-4	2/100

(B)第2ハズレ用変動パターン決定テーブル
(時短時)

変動パターン	決定割合 (MR3)
PA2-1	85/100
PA3-2	10/100
PA3-3	4/100
PA3-4	1/100

【図15】

【図15】

コマンド制御処理が行われる処理

演出制御コマンド名	処理内容
第1変動開始指定	第1変動開始指定コマンド受信フラグをセット
第2変動開始指定	第2変動開始指定コマンド受信フラグをセット
変動パターン指定	変動パターン指定コマンド格納領域にコマンドを格納
表示結果指定	表示結果指定コマンド格納領域にコマンドを格納
図柄確定指定	図柄確定指定コマンド受信フラグをセット
遊技状態指定	コマンド内容に応じて遊技フラグ、高レベルコマンドの状態を切替
当り開始指定	当り開始指定コマンド受信フラグをセット
当り終了指定	当り終了指定コマンド受信フラグをセット
第1始動入賞指定	第1始動入賞コマンドハフフラグにコマンドを格納
第2始動入賞指定	第2始動入賞コマンドハフフラグにコマンドを格納
第1特図保留記憶数加算指定	第1特図保留記憶数加算指定コマンド受信フラグをセット
第2特図保留記憶数加算指定	第2特図保留記憶数加算指定コマンド受信フラグをセット
第1特図保留記憶数減算指定	第1特図保留記憶数減算指定コマンド受信フラグをセット
第2特図保留記憶数減算指定	第2特図保留記憶数減算指定コマンド受信フラグをセット
入賞時判定結果指定	第1又は第2始動入賞コマンドハフフラグにコマンドを格納 第1又は第2入賞時判定結果指定コマンド受信フラグをセット

【図16】

【図16】

第1保留表示番号	第1始動入賞指定	第1特図保留記憶数加算指定	入賞時判定結果指定	第1保留変化演出情報	先読みフェイズ目情報
1	B100 (H)	C000 (H)	C400 (H)	—	—
2	B100 (H)	C000 (H)	C400 (H)	—	—
3	B100 (H)	C000 (H)	C400 (H)	—	—
4	C000 (H)	C000 (H)	C000 (H)	—	—

第2保留表示番号	第2始動入賞指定	第2特図保留記憶数加算指定	入賞時判定結果指定	第1保留変化演出情報	先読みフェイズ目情報
1	B200 (H)	C100 (H)	C401 (H)	—	—
2	B200 (H)	C100 (H)	C401 (H)	—	—
3	B200 (H)	C100 (H)	C402 (H)	保留一赤	先読みフェイズ目A
4	C000 (H)	C000 (H)	C000 (H)	—	—

【図12】

【図12】

変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容
PA1-1	12000	非リチ (ハズレ)
PA2-1	5000	短縮有リー非リチ (ハズレ)
PA3-2	20000	ノーマリチ (ハズレ)
PA3-3	40000	ノーマリチ→スピン→リチA (ハズレ)
PA3-4	48000	ノーマリチ→スピン→リチB (ハズレ)
PB3-2	20000	ノーマリチ (大当り)
PB3-3	40000	ノーマリチ→スピン→リチA (大当り)
PB3-4	48000	ノーマリチ→スピン→リチB (大当り)

【図13】

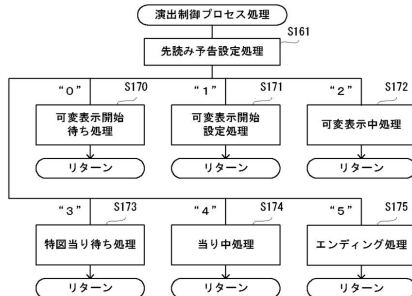
【図13】

大当り用変動パターン決定テーブル

変動パターン	決定割合 (MR3)
PB3-2	10/100
PB3-3	20/100
PB3-4	70/100

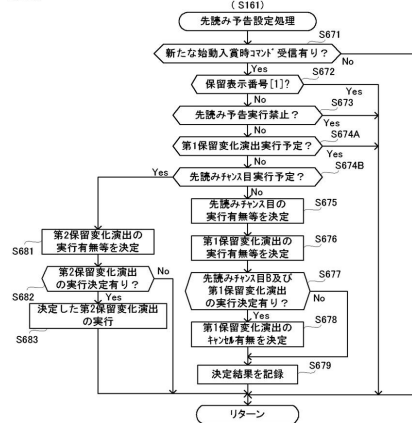
【図17】

【図17】



【図18】

【図18】



【図 19】

【図19】

先読みチャネルの実行決定例

決定結果	入賞時判定結果	
	大当り	ハズレ
実行無し	1/100	85/100
先読みチャネルA	19/100	10/100
先読みチャネルB	80/100	5/100

先読みチャネルAのときのチャネル→「4 4 2」（非リチ時）「4 2 4」（リチ時）
 先読みチャネルBのときのチャネル→「5 5 3」（非リチ時）「5 3 5」（リチ時）

【図 20】

【図20】

第1保留変化演出及び第2保留変化演出の実行決定例

決定結果	入賞時判定結果	
	大当り	ハズレ
実行無し	1/100	85/100
保留→青	44/100	15/100
保留→赤	55/100	10/100

第1保留変化演出→特殊図柄の停止有り
 第2保留変化演出→特殊図柄の停止無し

【図 21】

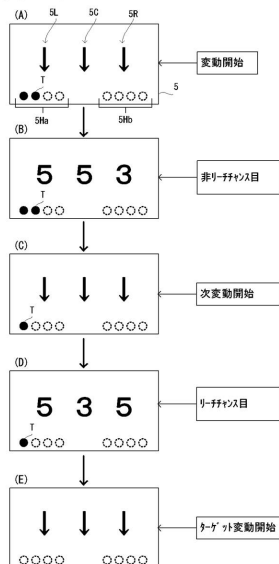
【図21】

第1保留変化演出のキャンセル決定例

決定結果	決定結果
実行キャンセル	95/100
キャンセル無し	5/100

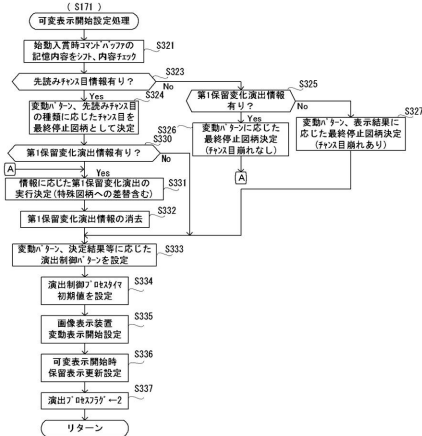
【図 24】

【図24】先読みチャネル目



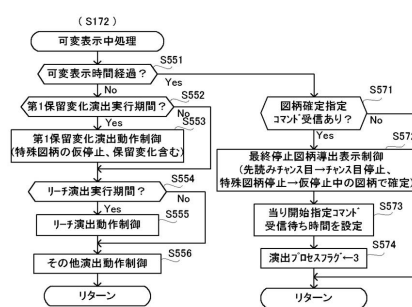
【図 22】

【図22】



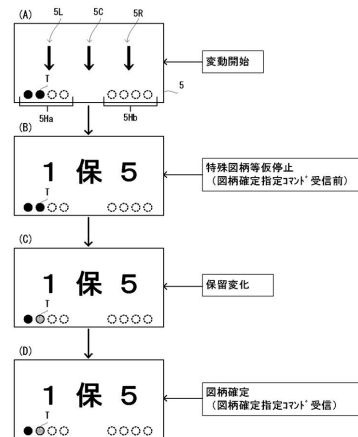
【図 23】

【図23】



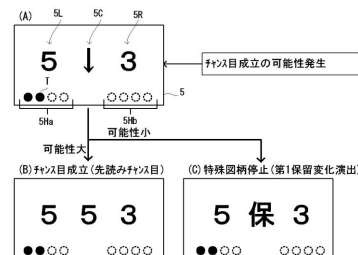
【図 25】

【図25】第1保留変化演出



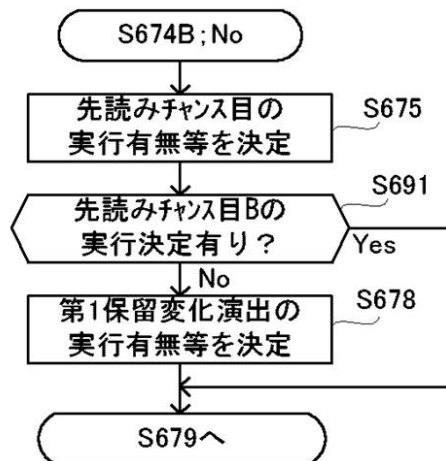
【図 26】

【図26】先読みチャネル目Bと特殊図柄 (第1保留変化演出)



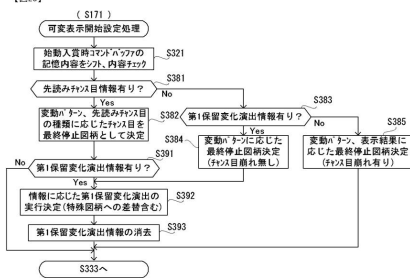
【図27】

【図27】



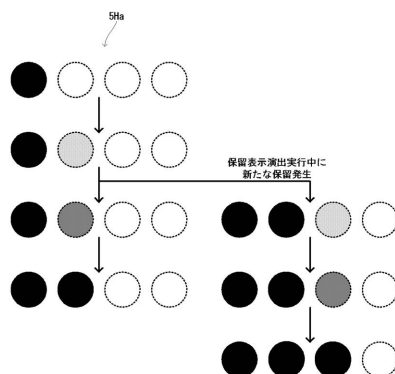
【図28】

【図28】



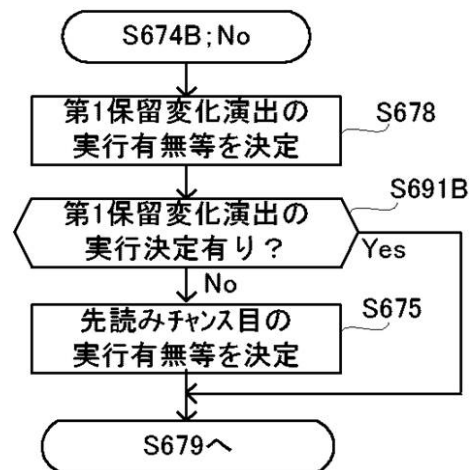
【図31】

【図31】保留表示演出



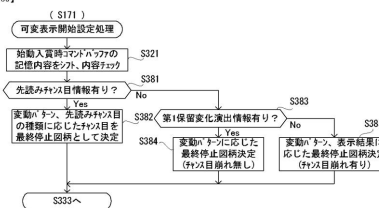
【図29】

【図29】



【図30】

【図30】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2016-067690(JP,A)
特開2014-057648(JP,A)
特開2017-140222(JP,A)
特開2015-73802(JP,A)
特開2015-57169(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02